免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.300（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第十一弹。

十七周岁的雨季少年！贺《电软》第300期！

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

VOL.300

电子游戏软件

无双报道 铁拳TT2/灵魂能力5/皇牌空战 突击地平线/无尽传说/洛克人DASH 3/潘多拉之塔/剑与魔法与学园



纪念《电软》创刊
让时光回溯到1994年！

漫画时事，全新形态“电软视点”登场！

2011年6月上

VOL.300

ISSN 1006-5032



时下热门攻略集合！

《雷神托尔》影视、游戏综合攻略

《凉宫春日的追想》北高祭导览攻略

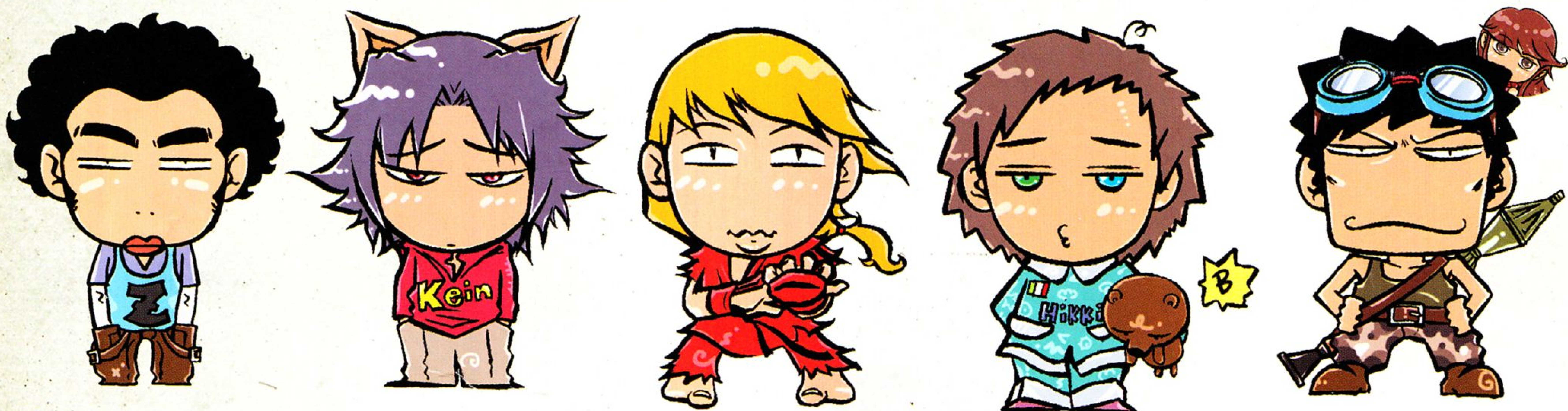
新增版块汤米漫画专栏

特别策划

从电影到游戏，解析蝙蝠侠



1994年，中国农历甲戌年。在这一年里，美国成功举办了世界杯足球赛；中国成功发射了长征三号甲火箭；三峡工程正式开工；香港回归倒计时牌矗立于天安门广场……还有，《电子游戏软件》创刊了！300期，有很多值得纪念，却又不知从何说起，激动之情溢于言表。风风雨雨18年，路漫漫其修远。翻开创刊号，我们在惊喜于找回从前记忆的同时也感慨世事的变迁。1994，值得纪念，因为那是我们的“元年”！





1994年——中国内地游戏产业的“元年”

当我们回顾中国内地游戏产业这十多年的发展历程的时候，我们不能不把目光定格在1994年，看似平淡无奇的这一年，却因为几件标志性的事件而成为了中国内地游戏产业的“元年”。

内地第一本专业游戏杂志《电子游戏软件》正式创刊。

《电子游戏软件》的前身，是1993年夏天出版的专辑《GAME集中营》。它的出版者先锋卡通公司，则是在中国内地游戏产业早期曾经扮演过重要角色的前导软件的前身。该专辑内容包括当时流行的电子游戏的攻略、游戏幻想小说以及针对国外著名游戏公司的产品的评论。从结构上已经基本确定了此后相当长一段时间内游戏杂志的栏目基本设定架构雏形。在出版两辑后《GAME集中营》，1994年5月，《电子游戏软件》正式创刊了。成为中国内地第一本以电子游戏为主要内容的专业杂志。

《电子游戏软件》在创刊之时，就基本以视频游戏(当时称为“电子游戏”或“电视游戏”)为主要内容，其后随着PC游戏的兴起，它也曾一度增加了对PC游戏的关注。最终它还是将自己定位于专注于视频游戏的专业杂志，其后，历经风雨，《电子游戏软件》终于发展成为国内视频游戏领域影响力最大的平面媒体群。然而由于国内产业政策与产业环境的特殊性，视频游戏在国内并未成为游戏产业的主流。《电子游戏软件》及其出版者都在中国游戏产业发展史上留下了自己的名字。

(上文刊登于2008年12月12日的新浪游戏频道，作者不明。)

难忘的1994年……

→1月1日欧洲经济区成立。
中国正式成为《专利合作条约》成员国。
→1月1日《中华人民共和国教师法》正式施行。
→1月12日中国与莱索托王国恢复外交关系。
→2月8日中国新型运载火箭“长征三号甲”首次发射成功。
→4月17日全国足球甲级（A组）联赛开始，大连万达队夺冠。
→5月10日曼德拉宣誓就任南非新总统。
→6月18日第15届世界杯足球赛在美国举办，巴西夺冠。
→6月29日中国与安道尔建交。
→7月16日彗星木星相撞。
→10月21日美朝在日内瓦正式签署解决朝鲜核问题的框架协议。
→12月14日三峡工程正式开工。
→12月19日香港回归倒计时牌在天安门广场矗立。

1994年的游戏界都有什么事情发生呢？就让我们马上带您一同进入时光隧道……



1994年1月
21

SFC版《火炎纹章 纹章之谜》发售

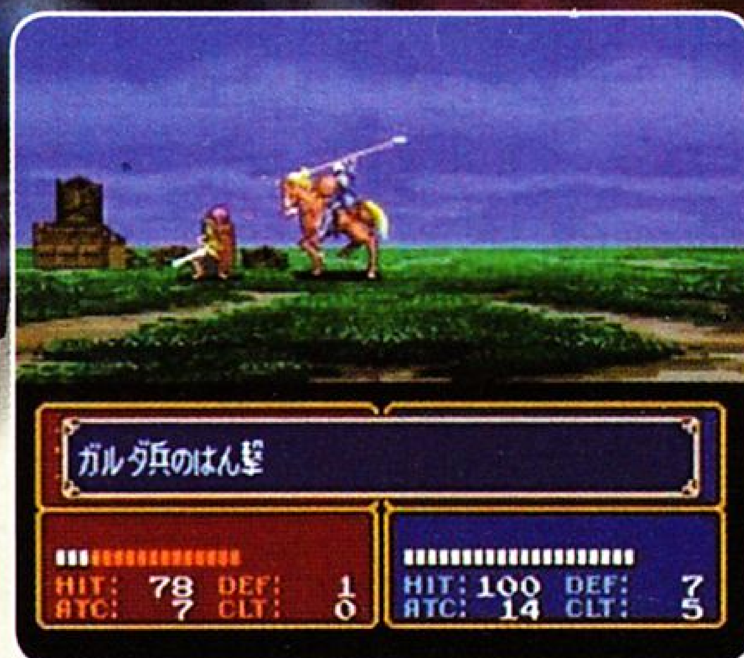
简评：制作人加贺昭三走向职业巅峰的作品

《火炎纹章》系列在如今已经成为非常著名的战争策略游戏，但最初的第一代并没有引起人们太多的关注。真正让这个系列广为人知并深受喜爱的，正是1994年1月21日发售的第二作《火炎纹章 纹章之谜》。本作中新增了舞娘职业，可以让部队在一个回合之内行动两次。这个职业也成为了后来系列游戏中不可缺少的一个职业。这款游戏以第一作为基础，再加上后半部分的剧情将之补完，还有漂亮的人物、有意思的剧情以及高难度等特点，使《火炎纹章》成为真正的名作，至今这部作品仍相当受玩家的追捧。

1990年SFC上市，仅用两年时间就以大量优秀的软件把它所有的竞争者都赶进了墓地。而作为任天堂第二方的Intelligent Systems会社自然也不甘沉寂。除了协助上层部门完成了《超级银河战士》等作品外，Intelligent Systems会社最大的项目就是投入在SFC的《火炎纹章 纹章之谜》的新作之上。制作人加贺昭三在本作中最大程度地发挥了自己撰写剧本和导演剧作的超凡能力，他对于古代各民族起源与在封建制度下所形成的社会体系、社会思想与社会人文等知识的研究颇为深刻，这为他给作品构筑庞大而深邃的世界观打下了坚实的文化基础。无论是龙族的最初演变还是人类社会的起源发展，他都将之演绎得浅显细致，通俗易懂。他所叙述的故事情节将战争与爱情有机地融合在一起，环环相套丝丝入扣，将真挚的情感表露置于庞大的战争画卷中去，显示出娴熟的导演技巧和精妙的剧作安排。

该作发售后，销量很快突破了60万套，并最终达到78万套的优异成绩。一些游戏杂志编辑与核心玩家于本作发售后甚至自发组织起了所谓的“FE教”，以显示对《火炎纹章》无上的执著与忠诚。加贺昭三也成为游戏界的焦点，并荣幸地成为可与任天堂老板山内溥对酌小饮的少数制作人之一。《纹章之谜》也许并非加贺昭三制作能力最高体现的代表，但确实是让他本人走上职业最高峰的作品。在此后，《火炎纹章》的声名在游戏界成为了一块光彩夺目的金字招牌。







1994年2月
3

街机版《龙虎之拳2》推出运营

简评：同室操戈，龙虎之拳不敌格斗之王

《龙虎之拳》是SNK于1992年首度推出的街机格斗对战游戏，游戏以具备高度魄力的巨大角色、扩大缩小的画面效果、随战斗可以令角色呈现受伤表现，还有使对战过程更为紧张刺激的气力系统、首度引入的超必杀技系统等特色而广为玩家所知。

在首作获得玩家肯定之后，SNK后续推出了《龙虎之拳2》与《龙虎之拳外传》等续作，也成为另一知名格斗游戏系列《格斗之王（KOF）》系列的固定班底，并曾多次移植到各家用主机平台上推出。

1994年推出的《龙虎之拳2》接续了前一代的故事，在上一代作品中，坂崎良的妹妹坂崎由莉以及上集的最终BOSS坂崎琢磨都在此作相继登场，并且新增了几名新角色：与极限流空手道有势不两立的忍者如月影二、来自蒙古的铁木真。每位角色除了都拥有一招超必杀技外，还可以在红血、气满时使出隐藏超杀，威力相当惊人，形势往往一发逆转。另外，当你以不输一局的情况下打败MR.BIG后，隐藏BOSS吉斯会邀请你到他的大楼并向你发出挑战。当年的吉斯正是青年全盛时期，比饿狼系列的他明显强多了。

不过本作推出不久后，同年SNK又推出了《KOF 94》。并把《龙虎之拳》的主要人物编成其中一队。《KOF 94》的火爆程度远远超过了本作，于是《龙虎之拳2》的热度并没有达到前作的程度。



1994年3月 13

在SFC上运行GB软件的SUPER GAME BOY发售

简评：想要借助SFC拉动GB人气，结果以失败告终

SFC的大获成功让任天堂在家用机领域春风得意，但当时GB的处境可谓困难重重。于是为了借助SFC的影响力拉动GB软件的开发，任天堂于1994年3月13日推出了能在SFC上运行GB游戏的周边"SUPER GAME BOY"。

这款周边的外观就像是SFC的卡带，但顶端有一个GB卡槽。普通的GB游戏插上之后就可以直接运行，而专门对应SUPER GAME BOY的游戏则可以增加颜色的显示。另外还有一个专门的控制手柄，玩家也可以利用它自行在SUPER GAME BOY的菜单中设定颜色，不过即便是专门对应的游戏，其色彩的丰富程度也远不如后来GBC上的专门开发作品，甚至连早期FC上的游戏都比不了。对应SUPER GAME BOY的游戏在GB上还是以黑白两色显示，经过强化后在SFC上也不过可以同时显示十几中颜色。例如当时的GB版《斩红郎无双剑》，虽然有了少量的颜色，但因为色调不足，所以画面的提升感并不算太强。久而久之，玩家对于SUPER GAME BOY还是失去了兴趣。而且当时SFC上的好游戏很多，拿SFC来玩GB游戏的确有些大材小用。

后来的GBC也继承了SUPER GAME BOY的添加着色功能，但因为那时候GBC人气极高，好游戏层出不穷，于是这一功能又成为了人们津津乐道的话题，真是十年河东十年河西啊。



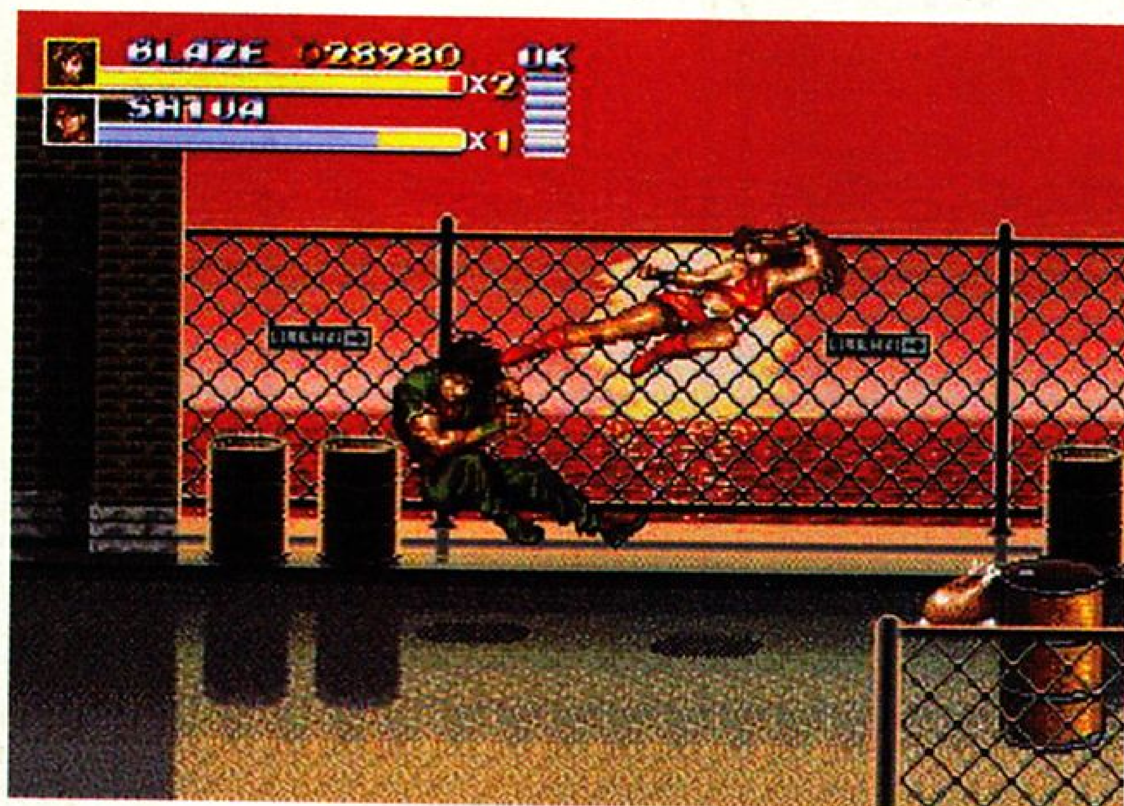


1994年3月 18

MD版《怒之铁拳3》发售

简评：集合了众多创新要素却成为系列的终结





上世纪90年代初，CAPCOM的动作游戏成为街机厅的热门，像《凯迪拉克与恐龙》、《惩罚者》等作品征服了无数的玩家，清版类动作游戏全面进入了黄金时代。1994年3月18日，《怒之铁拳3》在众人的期待中登场了。本作的MD版容量为24M，超越了前作，也达到了同期MD游戏的最大容量。这部耗时两年打造的超级豪华作品，原本被预期会超越2代而成为系列最强作，但事实并不像原来期待的那样。入手该游戏的玩家纷纷发出不满的声音，最终3代的销量也低于前作。

其实《怒之铁拳3》的整体质量还是相当高的，甚至可以说，创意是三部作品中最多的。本作启用了很多新的开发人员，整个游戏充分体现了求变的思路，制作者希望通过这些新的变化，能令本作继续在同类游戏中保持领跑地位。首先是整个游戏高速化了，所有角色都拥有了快跑和翻滚技能，所有出招节奏都加快，一改前作动作较慢的缺点。其次是本作引入了"必杀槽"概念，当必杀槽蓄满后，主角施放的必杀技都不会扣体力，这个设定在当时属于超前的。每个主角的指令必杀技得到加强，新增升级必杀技，主角每达到一定分数后就会升一级，一共可以升到3级，升级之后的必杀技无论招数、判定还是威力都达到大幅强化。本作还设计了持有武器的必杀技，不同角色使用自己擅长的武器时，能使出华丽而强大的必杀技，武器还有一定的耐久值，用到一定程度就会损坏。本作恢复了1代里不能向后摔投胖子的设定，还复活了1代中被敌人抱住后的摆脱技以及两种伙伴合体技。游戏还设置了许多分支流程、分支剧情，根据玩家所玩的情况会有不同关卡乃至不同结局出现。可选角色也是历代最多的，除了最初4名默认角色之外，还有三名隐藏角色可以获得。

但如此多的创意，为什么实际效果却并不尽如人意？原因是，《怒之铁拳3》虽然有很多很好的想法，但是在具体实施过程中却出了许多问题。这些问题最终影响了相当一批玩家对本作的喜好程度。例如：《怒之铁拳3》提升速度、加入快跑系统的做法是完全正确的。但是，速度提升后，各种招式攻击距离、判定以及硬直时间就必须重新调整。而本作显然调整得不够到位。造成的结果就是令人感觉出招发虚发飘，击中感不强。本作还有很多BUG，比如敌人对主角的攻击，没有扣主角的体力反而扣了他自己的体力；又比如主角有时刚抓住敌人就已经扣掉对方大量体力等等。本作设计的升段必杀技确实很有创意，但是每种必杀技的判定、优点和缺点却不够明确，导致角色招数虽多，却并没有很好的针对性。

1994年3月 19

SFC版《超级银河战士》发售

简评：SUPER FC上的SUPER银河战士，系列的巅峰之作

1994年3月19日发售的任天堂经典动作游戏《银河战士》系列第三作。在故事上讲述了前作《银河战士II》之后的情节。萨姆斯接受银河联邦歼灭行星SR-388上Metroid的任务。在她歼灭了女王Metroid之后捕获了由卵中孵化出的小Metroid，小Metroid则把萨姆斯当成了妈妈，萨姆斯把捕获的小Metroid送到了银河联邦的空间站，让科学家们进行研究。在她刚离开不久之后就收到了空间站发出的紧急求救信号，当她返回时发现空间站里遭到了宇宙海盗的袭击，小Metroid被Ridley抢走。为了彻底消灭宇宙海盗萨姆丝再次来到了一代中的ZEBES。一切是那么熟悉而又陌生，故地重游的萨姆丝继续在ZEBES上探索宇宙海盗的踪迹，在消灭了包括Ridley在内的四大海盗头目后萨姆丝进入了ZEBES的中 心地带TOURIAN，在那里遇到了很多宇宙海盗培养的Metroid。最后萨姆丝遇到了已经长大数倍的小Metroid，小Metroid在快把她能量吸尽的关头认出了它曾经的"母亲"，放开萨姆丝逃走了。萨姆丝继续深入见到了Mother Brain，用上次同样的方法击毁了玻璃容器，然而Mother Brain现出了真身，是一个比Ridley还庞大的怪物，把萨姆丝打的毫无还手之力。就在这个危机关头小Metroid赶来救萨姆丝，吸收Mother Brain的能量并把能量转移给萨姆丝，但本应死亡的Mother Brain竟然又活了过来，趁小Metroid给萨姆丝补充能量不能躲避的时候杀死了小Metroid。无比愤怒的萨姆丝启动了Hyper枪的能力，连射 之下终于把Mother Brain完全消灭，为小Metroid报了仇，然后启动了自爆系统脱离了这个伤心之地。





与前作相比系统上追加地图机能，由此而使玩家能将系列特征之一的迷宫般的场景地图得以清楚的把握。能量与导弹的回复本作中也作出了细微的调整。此外追加了可换装备的技能，前作中无法实现同时使用不同种类激光在本作得以通过变更装备实现，并且在系列后续作品中沿用下去。游戏全体上可以说是初代《银河战士》的发展型，在系列中具有相当重要的地位，以后的系列作品中本作的BGM与设定等等也都被重制沿用。

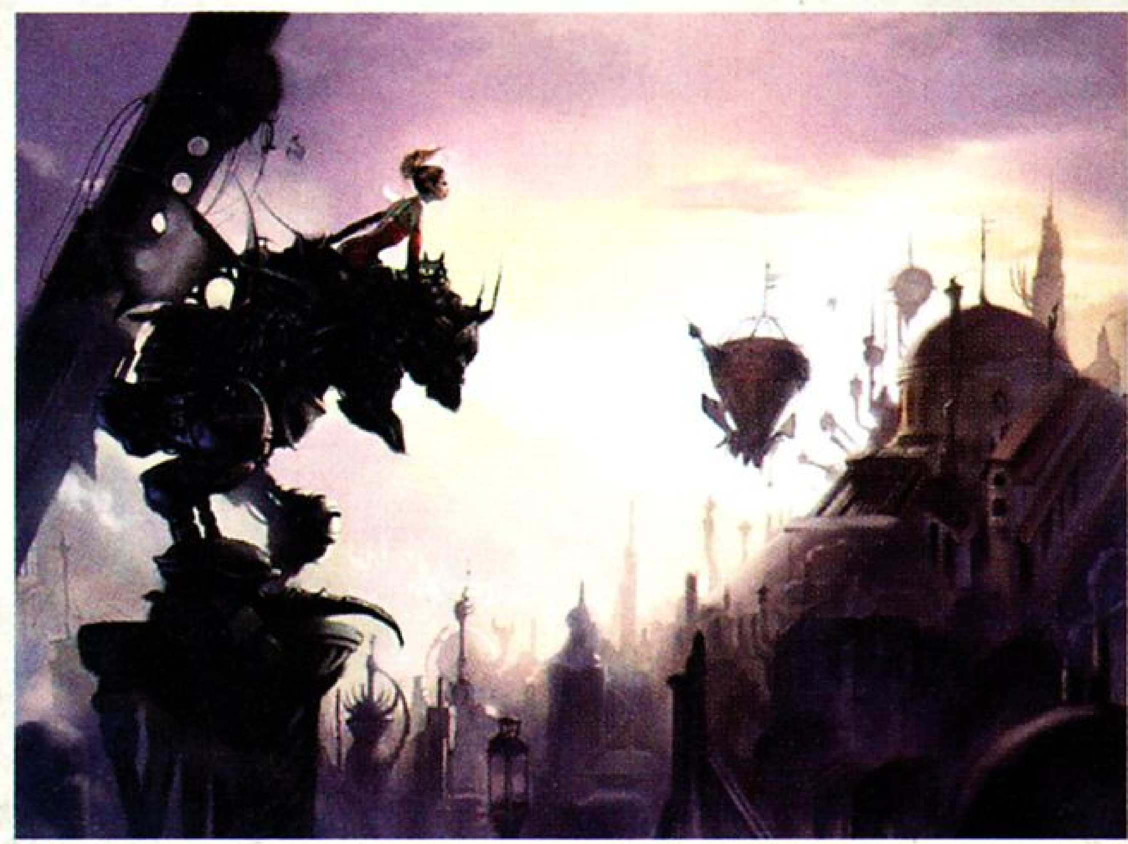
1994年4月
2

事件：SFC版《最终幻想6》于日本发售

简评：2D时代的最终谢幕，成就未来全新的传奇

《最终幻想6》是《最终幻想》系列的第6代正统作品，也是采用传统点阵绘图画面的最后一代作品。以24Mbit的大容量卡代来收录由12名主角所交织而成的庞大故事剧情。全球累计销售达344万套，后来移植到PS、GBA、NDS、PSP等主机，以及Wii和PS3的网络也提供本作的下载。

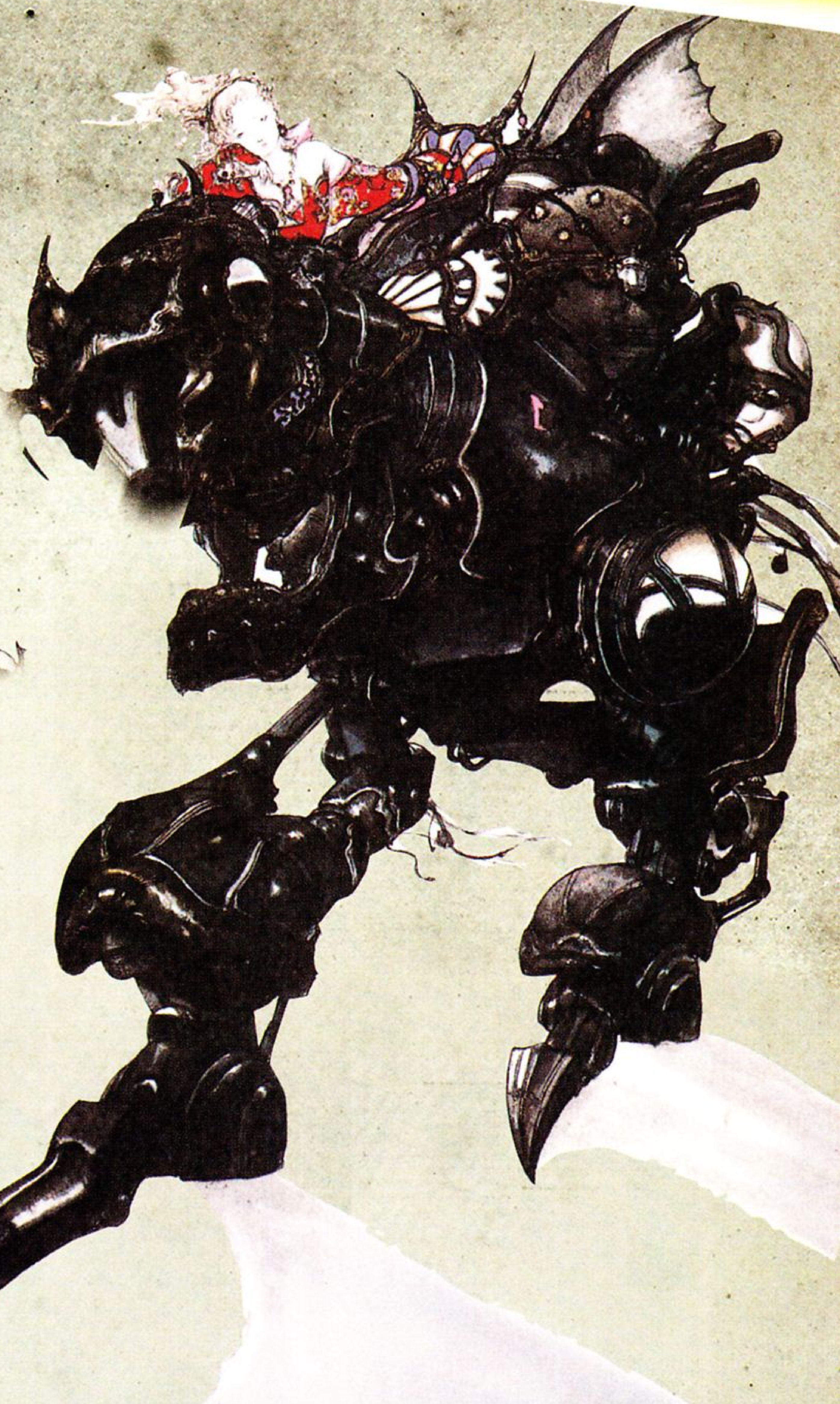
《最终幻想6》是该系列在SFC上的最后一作，是2D最终幻想的颠峰之作。融合了历代以来游戏系统的优点并加以变化、宏大而又感人至深的故事、华丽又不失庄严的画面，使得《最终幻想6》成为当时玩家心目中最完美的《最终幻想》游戏。让无数的玩家为之疯狂不是任何一个游戏可以做到的，尽管后来的系列进入了3D时代，但直到今天仍有很多玩家对《最终幻想6》推崇备至。



本作和以往不同的是，水晶系统被外型类似于水晶并凝聚着幻兽之力的魔石系统所取代。虽然变为魔石，但以前由水晶所确定下的许多要素完全被魔石所吸收并发展。游戏通过角色装备魔石来战斗，并可学习到魔石里隐藏的魔法乃至召唤幻兽。正是这个系统，影响了后来的七代和八代。《最终幻想》的前五代都是建立在水晶支持下的中古世纪的世界，由于六代变为魔石，所以世界相应的变为高度发达的机械文明同一些仅存魔法力量并存的中性世界。

本作故事讲述的是一个魔法消失的世界。在这里，凯斯特拉帝国用失去的魔法与机械组合统治了世界。与其相对抗的是以利达斯为首的势力，而战争的局势因少女蒂娜的出现发生改变。为阻止凯斯特拉的暴政，主人公们向幻兽寻求帮助，但被魔导师基夫卡阻扰，并导致世界的崩溃。在大崩溃之后，散落在世界各地的同伴们再次集结，对其发起了最后的攻击……

本作剧情的深邃程度和个性鲜明的人物不是以往最终幻想游戏可以比拟的。不少经典场面的出现更使这个游戏像一部华丽的歌剧。故事里的人物也塑造的非常成功：为了恋人而四处寻找解药的洛克；幻兽与人的混血儿蒂娜；魔列车中出现的幽灵等等这些爱恨分明的角色为游戏增色不少。召唤兽在游戏里达到了史上最高的27只，要想全部收集是要花一定时间的。本作也是最后一个在任天堂主机上首发的作品，其后因为索尼和史可威尔关系密切，于是之后的作品成为了索尼主机的首发乃至独占平台。





1994年5月
27

初代PC-Engine版《心跳回忆》发售

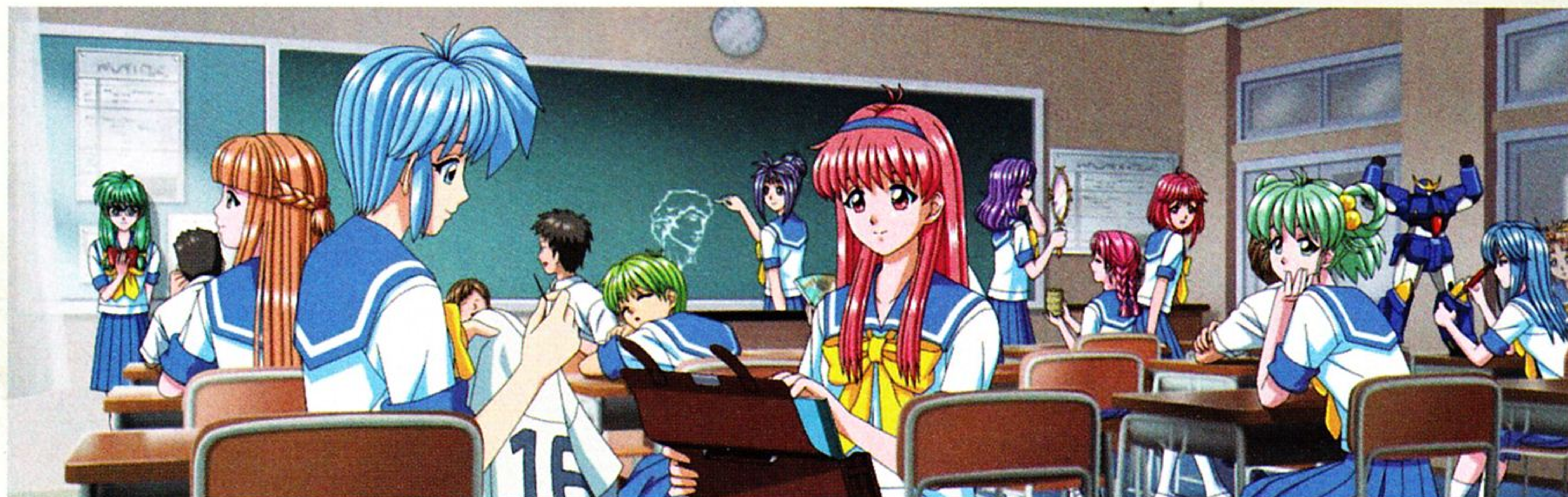
简评：心跳的成功使恋爱游戏摆脱低俗获得空前发展

《心跳回忆》可以说是“恋爱养成游戏”的始祖。在这类游戏出现之前，业界普遍对《心跳回忆》的这种游戏形式并不看好。因为当时的日本市场充斥着大量粗制滥造的色情游戏，造成了“美少女游戏=烂游戏”的概念，甚至于连KONAMI本身对它也不寄予厚望，并没有投入大量的资金。

1994年5月27日发行的PC-Engine光碟版《心跳回忆》是该系列的第一个版本。它以漂亮的画面、动听的主题曲和背景音乐及众多女主角的独特个性吸引了玩家们的注意，一上市就造成抢购热潮，在PC-Engine游戏软件总销售量中排名第二。1996年2月9日发行的SFC版《心跳回忆 传说的树下》就是从PC-Engine版移植而来的。这个版本的素质虽然有所提高，但由于SFC使用的游戏卡容量受到限制，所以效果并不是很好。1995年10月13日发行的PS版《心跳回忆 永远属于你》也是从PC-Engine版移植而来的，后来以PS版为基础分别于1996年7月19日移植到了SS、1997年12月4日移植到了PC上。目前，《心跳回忆》初代的各种版本在世界的销售量已经超过了160万套，达成了之后众多的恋爱养成类都难以企及的高度。

《心跳回忆》相当注重音乐与音效的表现，所有的配乐都是在专业的录音室中录制完成，而且邀集了许多日本当地著名的乐团。游戏中的每一个角色都有专人配音，在制作的过程中，配音人员并不只是捧着台词念稿，而是会配合游戏中人物表情的变化而有抑扬顿挫。玩者在进行游戏的同时，便能真切地感受到人物的情绪与语气的变化。在日本，随着游戏的大卖，《心跳回忆》中的许多美女也幻化成偶像，受到玩具家们的崇拜。1995年，藤崎诗织的第一张个人专辑问世，片桐彩子、虹野沙希等游戏中最受欢迎的一些角色也有相关产品上市。正是这种新奇的追求电子情人的游戏类型使《心跳回忆》大受欢迎，后来其它软件公司更制作了《卒业》、《美少女梦工厂》、《诞生》、《明星志愿》、《恋爱学院》等许多的类似游戏，开创了恋爱养成游戏的时代。时至今日，《心跳回忆》的周边产品依然存在于我们的视线当中。





1994年6月
24

MD版《大航海时代II》发售

简评：揭开国内电玩“大航海时代”的帷幕

1994年6月24日发售的MD版《大航海时代II》无疑是对国内玩家影响颇深的一作。作为光荣公司的成名作之一，本作于1993年2月10日推出了PC98版以及94年2月25日的SFC版。但在中国普及率较高的果然还是MD版。对于系列初作的界面和游戏系统进行了大幅的改善，首次才用6主角系统，并且根据角色不同积累三种不同声望以推动剧情的发展。玩家可以选择作为冒险家、海贼或是贸易商等不同方式发展自己的航海事业，最终迎来个角色不同的结局。值得一提的是负责本游戏音乐制作的是日本著名音乐人菅野洋子，由她作曲和编曲的OP、ED以及各种BGM为游戏增色不少。







1994年6月
25

SFC/MD版《超级街头霸王2》发售

简评：备受关注！热门格斗大作走入了玩家的客厅

1993年9月在街机登场的《超级街霸2》是系列进化的一个新起点，角色的头像变了，配音也变了，服装的色彩更多了，必杀技也更丰富了，加上4名新角色的参战，将玩家带进了一个更新鲜的时代。本作1994年在SFC和MD的移植可谓是当时的一大话题。SFC版使用了史上首次的32M大容量，MD版更是高达40M，这也是MD上唯一的最高容量。两个版本都加入了对战模式、组队模式、大奖赛模式、挑战模式的家用版本新要素。

在角色、场景、速度调节包括动作削减程度方面两个版本都是一模一样的，但是SFC版本设有限时赛模式，并且可以选择立体声音效，这两个要素MD版都没有；画面方面，SFC版在场景描绘以及色彩方面感觉略占优势；背景音乐以及人语方面，SFC明显要比MD版强。而MD版在挨打的音效方面更加接近之前的强度，无论是重拳、重踢命中的响声，或者是重扫腿令对手倒地的音效，都有以往的那种扎实感；SFC版在这方面依然是一贯的处理方式，音效力度感明显欠缺，而且带有类似武打片的风声，听起来感觉比较别扭。虽然相比街机版来说应该是SFC版更加相似一些，但无疑MD版的效果要更加让人喜欢。此外，MD版多出了一个专家模式，可以在单人游戏时打满16名对手。

《街头霸王2》当年在街机厅中的盛况是任何一个游戏所无法比拟的。特别是在1992年前后的中国游戏市场上出现街霸之时，连街机厅外有时都站满了排队等待的人。《街头霸王2》是街机上的第一款对战格斗游戏，其中的每一位角色都深受欢迎，学会所有人的招数也成为当时玩家们的追求。之后不断推出的改良版更是将这个作品不断完善，正是基于这种对战系统的完善，才使《街霸2》获得了如此之高的人气，这是CAPCOM在游戏发售之初所没有料到的。直到今天，《街头霸王2》也仍然吸引着很多人，他们还在战斗和研究，每年日本举办的斗剧比赛还将本作列入比赛项目，可见真正经典的作品其生命力有多么强劲。



1994年7月
10

街机版《恶魔战士》系列首作推出

简评：古今中外，世界各地，恶魔僵尸，齐聚一堂

《恶魔战士》系列是由已经离职的CAPCOM名制作人冈本吉起，与同样也离职的船水纪孝一起开发的2D格斗游戏，在1994年推出时并以其换的西洋鬼怪题材，网罗吸血鬼、木乃伊、僵尸、科学怪人、猫女、狼人...等鬼怪展开快节奏的格斗风格而获得好评，不过可惜后来3D格斗游戏抬头，2D格斗游戏式微，让“恶魔战士”的风采慢慢黯淡……

CAPCOM继《街霸2》之后于1994年7月推出的首个利用卡通色调与画风的另一款格斗热作《ヴァンパイア（VAMPIRE）The Night Warriors》（欧美版名称为《Darkstalkers》）。登场角色众多，每位都极具个性。如吸血鬼DEMITRI和科学怪人VICTOR都是来自欧美家喻户晓的人物。《恶魔战士》在操作系统上禀承CAPCOM一贯的大家风范，在招式的严密性、动作的流畅性上无可挑剔。而且每位角色的动作都比《街霸2》多出四倍以上，使得动作和操作感都极为流畅。新增游戏系统如目押连锁技防反攻击及其独特的卡通画风也被后来的《街霸ZERO》所采用，成为又一格斗游戏史上的经典名作。而后，CAPCOM公司再接再厉陆续推出改系列游戏二代吸血鬼猎人、三代恶魔救世主等后续作品，并新增许多人物，使得该系列格斗游戏的经典地位无法撼摇。

女主角莫莉卡Morrigan在游戏推出后一举成名，与街霸里的春丽共同成为CAPCOM历久不衰的人气女姓角色，在原作系列结束后，两人仍出现在后续许多游戏中。而在同人文化中，两人更是十分常见于同人志和Cosplay中。



1994年8月
25

街机版《格斗之王1994》推出

简评：KOF始祖诞生，格斗界的新星冉冉升起



作为SNK公司系列格斗游戏史上的一座里程碑，《格斗之王94》率先采用了3对3的组队格斗方式，队伍的划分以国籍而定，还集聚了SNK公司人气游戏的主角。80年代的超人气偶像麻宫雅典娜更是以中国格斗家的身份登场，让无数国人爱慕不已。而老游戏《怒》中的克拉克、拉尔夫、哈迪兰的出现也让不少曾经接触过这款游戏的玩家感动。其他如SNK的第一款格斗游戏《饿狼传说》以及《龙虎之拳》的人气主角也欢聚一堂。《格斗之王94》还第一次采用了蓄力系统，画面下方的能量槽蓄得越多，人物的攻击力就越大。当能量槽蓄满后，还可以通过一系列特殊指令发出威力巨大的超必杀技；还有能够躲避飞行道具以及部分攻击的原地侧闪系统；以及独特的摆脱对手投技的队员援助系统；连续攻击下可以打破对手防御的GUARD CANCEL防御破坏系统。这些新颖的设定都成为当今格斗游戏的制作标准。

作为格斗游戏，《格斗之王94》在剧情的设定上也毫不马虎：1994年，世界各地的武术家同时都收到一封写着“R”的邀请卡，目的是邀请各格斗家参加由他举办的“THE KING OF FIGHTERS”格斗大会。在被邀请的人当中，有一位年轻的草薙流古武术传人草薙京，他凭着多年的领悟，能力甚至超越了他的父亲草薙柴舟，成为家族中实力最高的继承人。好胜的京在接到邀请后，便同好友二阶堂红丸，以及柔道奥运金牌得主大门五郎组成队伍，出战大会。原来主办者R便是野心极大的卢卡尔，他希望从K.O.F.94大赛中吸引有真正实力的高手，然后亲自打败大会优胜者，并利用他的身体来铸造铜像，成为他的其中一个铜像收藏品。后来，京和队友打败所有对手，终于和卢卡尔对战，并最终战胜了卢卡尔。当然，第一代的剧情还是非常简单的，但后来剧情逐渐系统化，出现了“大蛇篇”、“NETS篇”等。

在国内来说，《格斗之王94》并没有盖过《街霸2》的风头，该系列直到1996年才真正成为了街机厅的新宠，而后来的97、98更成为在国内最受欢迎并且影响力最大的格斗游戏。





1994年8月
26

MD版《梦幻模拟战2》发售

简评：SLG开山鼻祖的续作，至今为人缅怀的经典

《梦幻模拟战》是日本NCS旗下的子公司MASIYA制作的战棋类游戏，由于游戏进行期间不乏戏剧元素，因此也有玩家将之定性为策略角色扮演游戏。此游戏系列当时起用日本知名漫画家漆原智志担任人物设计，由于漆原氏以绘画性感美女漫画人物为人所熟悉，所以此系列也吸引了不少漫画迷。“梦幻模拟战”这个译名是当时按中国玩家的习惯结合想像翻译而成的，其音译应为“兰古瑞萨”，但因为“梦幻模拟战”这个译名早年对中国玩家的影响太深，所以这个名字作为第一译名已经被广大玩家普遍认可。从MD上的《梦幻模拟战》到SS上的《梦幻模拟战5 传说的终结》，基本上梦幻模拟战系列的故事就已经完结了，至此以后再未发售过正统续作。DC上曾经制作过一版《梦幻模拟战 千年纪》，WS上也制作过一款《梦幻模拟战 千年纪THE LAST CENTURY》，但由于两作的制作小组并非原班人马，且游戏内容与历代作品也大相径庭，所以广大玩家都不认同此作的正统地位。

1994年Masiya在MD上推出了续作《梦幻模拟战2》。该作最明显的就是在画面上有了突飞猛进的突破，游戏的容量也从原来的4M猛增到16M。本作发售之后获得极大的成功，一举成为了当时最受欢迎的游戏，奠定了该系列的经典地位。《梦幻模拟战2》作为一款极其出色的作品，游戏系统趋于成熟，丰富了佣兵种类，增加了职业数量，强化了魔法系统并首次出现了召唤系统，使游戏性大大提高。隐藏版面，隐藏宝物和最强关卡的设定又增加了游戏的耐玩性。

第2年《梦幻模拟战》又借助SFC平台开始了全新的变革。SFC版的《梦幻模拟战2》在MD版的基础上大幅度增加了游戏剧情和分支，玩家可以选择走光明、帝国、黑暗以及霸者四种不同的路线，各个路线都有自己的剧情和结局。《梦幻模拟战2》的音乐也可以说是殿堂级的，非常耐听！隐藏关里的超兄贵在《梦幻模拟战2》里成为了系列的一个经典，在以后的几作里都作为隐藏关卡里捞经验的重要角色登场。隐藏商店的设定也成为了系列的一大特色，开启各种隐藏模式的按键指令也为玩家所津津乐道。《梦幻模拟战2》共分27个回合+4个隐藏回合，游戏主要靠兵种相克来取胜。最普通也是最经典的三定律为：步兵克枪兵、枪兵克骑兵，骑兵克步兵。其他还有诸如弓兵克飞行兵，僧侣克不死系等。游戏共10个人物、每个人物共有7个可转职业，特定人物还有其终极职业。

《梦幻模拟战2》后来在PS和SS上都推出了复刻版，其画面和音乐都得到了大幅强化。经过漆原智志重新绘制的大魄力角色头像，增加了玩家的投入感，连一些敌方角色的头像也得到全新的绘制，而音效的再次强化更是令游戏魅力大增。





1994年9月 13

MD游戏《幽游白书 魔强统一战》发售

简评：儿时回忆满满 绝对的超人气游戏

和我年纪相仿的玩家肯定玩过这么一款游戏，它根据知名漫画改编、最多可以支持4人同时游戏、每个人物都有独有的必杀技、整个游戏手感出众，这款游戏就是MD上的《幽游白书 魔强统一战》。这款游戏对宇多田来说有着极其重要的意义，是它让我完全沉迷于电视游戏这个神奇的国度，是它让我和我的小伙伴们度过了一个个无比开心的假日，也是它让我玩坏了几十个组装的MD手柄，现在那些手柄的尸体还在我的柜子里放着，那里有我的童年，我不忍心丢掉。

这款游戏推出的时候也正是我们对日本漫画逐渐着迷的时候，我记得那时候班里最流行的就是《幽游白书》，而当我们知道这款游戏的存在之后更是将本作奉为神物，我还清楚的记得自己第一次知道了A+C+Start的秘籍之后有多么兴奋，我也还记得那时候有个传说是关于每个角色都有一个隐藏的超必杀，为了找到这些隐藏的必杀我尝试过各种各样的方法，可最终也没有找出一个，有人说根本就没有什么隐藏的必杀技，可是我却直到现在还抱有一丝幻想，想看看那隐藏的必杀究竟是个什么样子……难不成这所谓隐藏必杀技真的和那“水下八关”一样是骗人的玩意么？其实在大家心里早已经有了答案，只不过想保留着这有关童年的美好回忆，灵丸！发射！马大马大大乃~

幽·遊·白書
魔強統一戦





1994年10月 28

街机游戏《真侍魂 霸王丸地狱变》推出

简评：经典刀剑格斗游戏 完美进化 再度袭来

《侍魂》这个游戏在格斗游戏中的地位是不容撼动的，它开创了刀剑类格斗游戏这一全新的领域，而在1994年推出的系列第二作《真侍魂 霸王丸地狱变》在前作的基础上新增加了武器破坏必杀技，还增加了前转、后转、伏地、下段躲避、受身反击等躲避系统，使得游戏整体更趋成熟，在格斗游戏爱好者中备受好评，本作也是在那个年代玩家最喜欢的街机类游戏，虽然那时候的我没有机会去街机房，但是依旧可以从身边的大哥哥口中听到这个游戏的故事，在我长大之后也在PC上用模拟器玩过本作，但是感觉肯定是没有街机来的舒服，相信经历过那个时期的玩家都应该还记得奋斗在《侍魂2》机台前的自己吧。

虽然这几年《侍魂》这个系列逐渐没落，但是依旧有一批忠实的玩家在支持着这个系列，他们就是从那个时代走过来的人，因为他们知道这个游戏最辉煌的时候的样子，他们希望能再次看到游戏重生，而这也是我们所有玩家所希望的，一个好的游戏系列绝对不可以轻易放弃，SNK一定要对得起这些从始至终一直支持着自己的可爱玩家们，之前的那个《侍魂 闪》真的是太对不起我们了，难道SNK你要毁掉手里所有经典格斗游戏才甘心么？（KOF泪目）





1994年11月 11

SFC游戏《实况世界足球完美十一人》发售

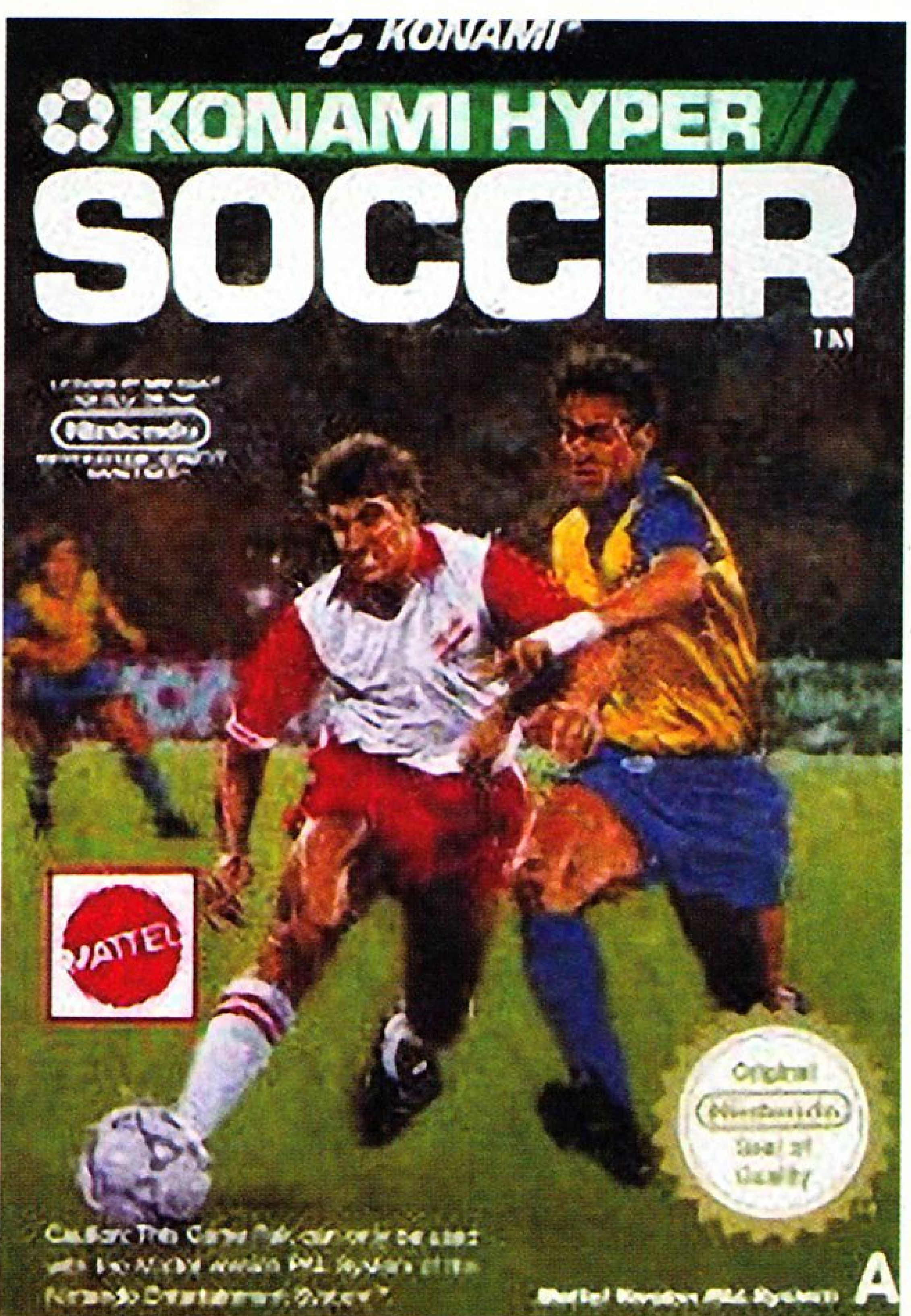
简评：如今二分天下的足球游戏就此诞生

在一个和足球运动颇为神似的日子，一款名叫《完美十一人》的足球游戏发售了，本作KCEO大阪开发，以独特的现场直播式镜头来表现球赛，在当时是一款具有革命意义的足球游戏，彻底改变了从前足球游戏的风格。在本作游戏发售之前也曾有过许多的足球游戏，但是都属于热血系列那种Q版人物造型，在球场上飘来飘去。现实足球在游戏机上的再现只能是一种幻想而已，KCEO开发完成的这款足球游戏，虽然由于当时SFC的机能限制，只能采取假3D表现手法，但是制作组通过45度斜角度，把足球场地的长宽度表现了出来。人物虽然比较模糊和破碎，但是比例还是处理得不错，终于可以看得出场上的球员是在奔跑，而且球员身下还有相应的投影显示，还能看出个别明星球员的特色。另外从本作游戏开始屏幕上的小地图被一直沿袭了下来，这对于玩家把握场上形式变化有重要的辅助作用，得到了玩家的一致的好评。并且，在本作中实现了足球游戏第一次有现场解说，不管是眼花缭乱的带球，还是精彩的射门，或者是漂亮的扑救，都有主持人抑扬顿挫的现场解说，最令人印象深刻的就是入球瞬间解说员那一声长长的GOAL~更是让气氛热烈到了极点。

读者应该都知道宇多田是WE的死忠，如果没有当初的这一款《完美十一人》那么就不可能有现在的《胜利十一人》，本作的意义毋庸置疑，如今足球游戏二分天下的局面也是从那1994年的传奇开始的，作为一名铁杆球迷，能玩到如此出色的足球游戏是何等的幸福，现如今WE已经进化到了一个全新的高度，每年一作的速度也正好符合我们足球玩家的胃口，转眼今年的WE2012又要来了，就让我们期待着这个游戏系列的再次升华吧！









1994年11月
22

SEGA第六部家用游戏主机Saturn发售

简评：家用机进入全新时代

在《电子游戏软件》创刊的1994年，在电视游戏业界，发生了许多重要的事情，而SEGA的全新家用机Saturn也是在这一年发售的，这台机器名字叫作"土星"，也叫"SS"。这台机器是SEGA公司开发的第六代家用游戏机，因此取名对应的太阳系的第六颗行星土星SATURN。1994年11月22日SEGA Saturn开始在日本发售，定价为44800日元。首日售卖了17万部。全球总销量为876万部，其中580万部在日本本土，296万部在国外。在和SONY的主机PS的较量中，由于主机硬体使用双CPU架构，导致游戏开发不易，且因过分依赖本社作品逐渐失去第三方软件商的支持而失利。

SS是采用两枚CPU工作（共三枚CPU,其中一枚是处理声音），56MHz，运行速度50MIPS，总工作频率比SONY的PS高，因为采用交互式工作原理，在处理不但速度快，灵活稳定，在工作中突然增加图象的工作量也不会令声音中断和延迟，PS就常常就有玩到半路突然又 LOAD碟的现象，令游戏暂停，声音也被中断。SS在处理声音上又专门加了一枚68000 CPU，在声音上是当时游戏机中最强的！由于SEGA错误估计2D画质游戏仍为主流，所以对于3D画面支持比SONY的PS差上一些，最终大趋势仍为3D画面大行其道，所以土星在这场战斗中没有占到任何便宜。虽然通过在扩张槽上加装RAM卡使2D游戏制作达到了顶峰，但是由于3D表现不佳，最终在市场上被PS击败。

世嘉最大的功臣是土星，时值游戏业界跨入3D CG动画制作的过渡时期，在街机上大受好评的《VR战士》与主机一同发售这一策略为世嘉赢得了一个良好的开端，发售半年既卖出100万台，那时候在游戏主机市场SEGA总是走在时代的前列。1992年当3DO研发其32位主机时，世嘉成立了"Giga－Drive"研发项目。由于是双CPU结构其3D机能达到了《VR战士》对应的Model 1基板的1.5~2倍。世嘉将该主机定名为"土星"，太阳系的第六行星，代表世嘉的第六部主机。在主机发售前一个月，首批20万台土星几乎已经被全部预订，首发当日15万台主机迅速售罄，购买SS的玩家多数都是冲着《VR战士》而来。1994年底土星在日本总共卖出了50万台，销售成绩超过了同一时期的PS。1995年5月7日SONY与SEGA同时宣布两台主机销量超过100万台，两大32位主机的竞争进入白热化状态。

然而在美国市场SEGA却没有继承MD的市场优势，美版土星的价格比PS高100美元，实际性能却不及PS。1995年两家公司狂打价格战，SS以微弱的优势领先，然后由于SS的造价比PS高，到了1996年之后SEGA再也无法承受巨大的成本压力，SS在美国和日本全线溃败。







关于SS的大事件年表

1993年12月5日	SEGA正式宣布32位机SS开发计划。
1994年11月22日	SS发售，售价44800日元。
1995年5月	SS销量突破100万。
1995年6月16日	SS第一次降价，售价为34800日元。
1995年9月	SS销量突破150万。
1995年12月	《VR战士2》发卖。
1996年3月7日	全新的白色SS发卖，售价再一次下降，为20000日元。
1996年5月20日	SS在日本国内发售量超过300万台，成为第一个超过300万台大关的次世代主机。
1996年11月	SS日本本土出货量突破400万台。
1997年1月15日	ENIX公司表示加盟SS阵营。
1997年1月23日	SEGA与BANDAI召开新闻发布会宣布两大巨头合并。
1997年3月	SS销量突破750万。
1997年4月5日	SEGA在TGS上首次公开SS后续机种开发中。
1997年5月27日	SEGA与BANDAI合并计划宣告取消。
1997年7月3日	SEGA正式宣布进入中国大陆市场，四通成为合法代理商。
1997年	最畅销游戏软件排行榜中SS平台排名第一、的是《超级机器人大战F》。
1997年年底	中文第一RPG《仙剑奇侠传》正式宣布登陆SS。
1998年1月23日	SEGA在日本东京召开新闻发布会，中山隼雄退下总裁之位，由入交昭一郎接替，并宣布土星后续机种的开发状况。
1998年3月	美版SS全面停止发售。
1998年4月4日	限量发售三万台半透明土星，售价为16000日元。
1998年5月21日	SEGA第七代主机DreamCast的发布会在东京召开。
1998年11月4日	入交昭一郎正式宣布SS退出历史舞台。



1994年11月 22

街机移植《VR战士》随SS首发

SEGA招牌游戏，铃木裕大师监制，家用机上很成功的3D格斗游戏

当时这款游戏风靡日本，并且一度有动画版播映，可以说是一时间风光无限，格斗游戏本来就有着让人热血沸腾的效力，再加上3D效果，威力更加不可小觑，当时的这款游戏在光源处理等方面虽然还有缺陷，但是仍然得到了很多格斗玩家的支持，尤其是其中加入了压制技和起身技，丰富了格斗游戏的玩法。

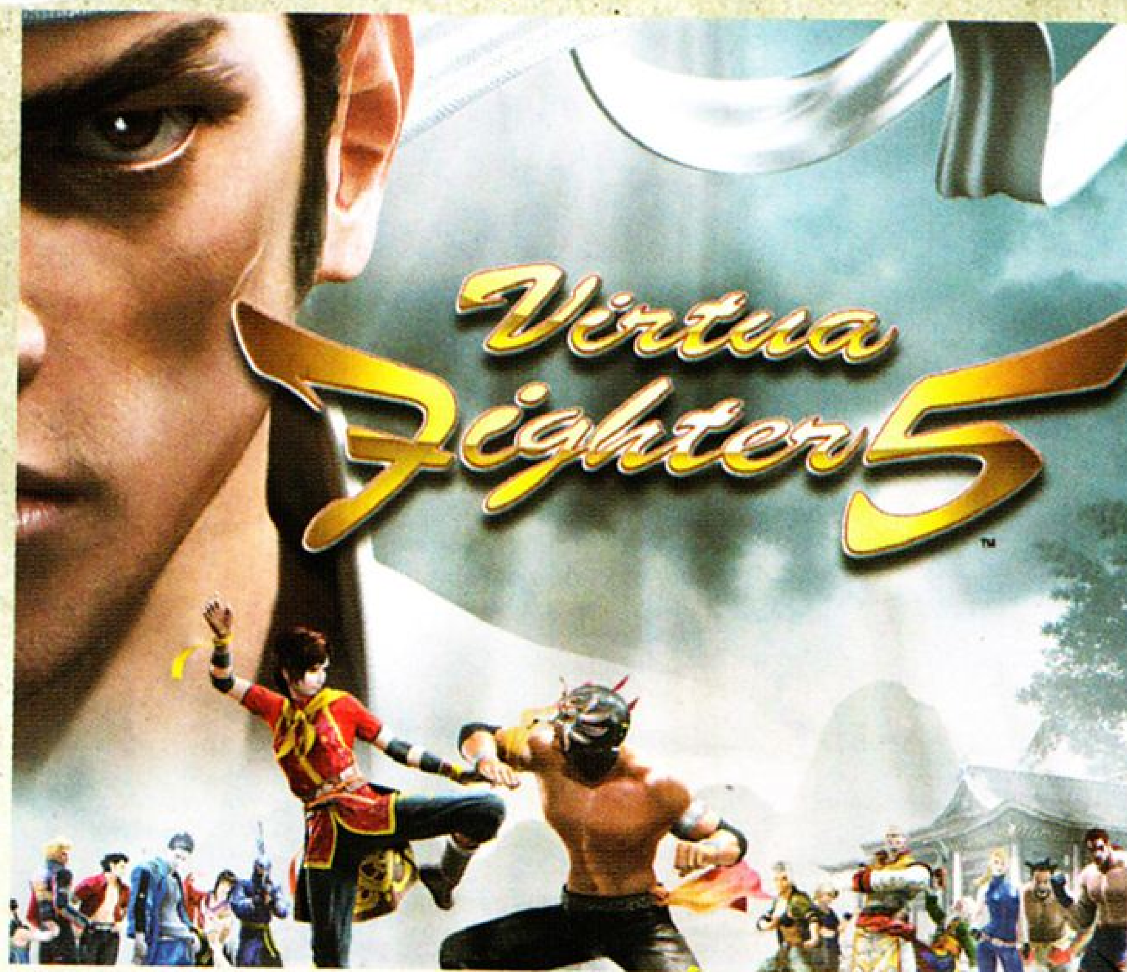
当然，其实还有很多玩家没接触过当年的这款游戏、甚至没见过这款神奇的主机——世嘉土星。那时候流行的不是网吧，而是电视游戏店，人们习惯站在玩游戏的人后面凑凑热闹，只要老板不哄人的话，大家都愿意站着看而不是坐着玩。那时候还有5分钱的小豆冰棍，大部分都是由一大妈推着一辆盖着棉被的小车出来晃悠兜售的，卖冰棍大妈们的脚步都很悠闲，因为那时候还没有城管队员。以上的这段闲聊只是为下面的一个比喻做铺垫，《VR战士》这款3D格斗游戏到底在当时是个什么概念呢？其实就是这个5分钱一根的小豆冰棍，变成了1毛钱一根的奶油雪糕，冰少了、奶多了，有人说好吃、有人说坑爹，但不管怎么说，这是一种时代前进的见证，当然不管科技怎么发达下去，总有人会怀念小豆冰棍和奶油雪糕，希望那个年代永远不会过去。

格斗游戏只是游戏领域的一个分支，当一款新类型的格斗游戏面世时，并非所有的格斗玩家都会去尝试，总有人在它刚诞生的时候就投以嗤之以鼻的目光和撇着嘴角的样子以及"活不了多久"的大师级预测。当时这款游戏由SEGA的铃木裕大师负责监制，制作团队不仅仅是把平面游戏变成立体，而且还加入了几个有创意的想法，比如压制技和起身技，当初他们加入这些技能时的出发点是什么虽然不得而知，但是却能从中感受到一种寒冬里即使会留下大鼻涕也要去尝试吃冰棍的火热激情。

让我们从尘封的记忆中回到这残酷的现实生活吧，当年的奶油冰棍也已经完美进化成了包装精美、很多巧克力的高级甜筒，这个形象的比喻已经能很好的解释高级主机上的精美画面，这些进化到极致的VRN代战士们脸上再没有了大得出奇的马赛克，当初人烟稀少的擂台，如今已有一批固定的挑战者，他们来自四面八方，那些起初抱着试试心态来玩这游戏的格斗玩家，有些人甚至成为系列作的传说级格斗大神而名留VR史。

外行看热闹，内行看门道，在VR饭看来，这是一款博大精深、有着很厚重格斗内涵的游戏，如果没有当初那些没有载入史册的一代目制作团队，以及他们那血顶脑门儿灵光一闪的好像冬天吃冰棍一样拧巴的信念，也就不会有现在这些执着于VR的少年们了吧~

向那些不知名的一代目制作团队致敬，VR玩家也不会输给你……至少冬天流鼻涕的勇气还是有的！











1994年11月 26

SFC《超级大金刚》发售

简评：被称为SFC时代动作游戏巅峰的横版闯关游戏

这是一款很有故事的游戏，在说这游戏之前，我们先为不了解的读者朋友介绍一下在这款游戏中出现的"大金刚"的历史。早期的任天堂曾想在游戏中创造属于自己的卡通人物，就像吃菠菜的"大力水手"那样，于是就有了后来的马里奥和大金刚。"大金刚"首次出现在1981年的街机平台游戏《大金刚》中（后来又移植到FC），与"马里奥"同台，并且扮演的是反派。站在顶端的金刚不停的扔水桶，边上是碧奇公主，而爬楼梯、躲水桶、英雄救美的则是马里奥。

根据大金刚创造者宫本茂的描述，"这是一头无忧无虑、个性憨憨、力大无穷又笨笨的大猩猩"，不过真正在游戏中展现这些性格描述，还是在1994年SFC平台发售的这款《超级大金刚》中。

这款作品被后人誉为拥有"逼真的画面、生动的场景、有趣的情节和精心安排的隐藏关"。游戏的设计者依然还是宫本茂，不过三维图像画面的开发由英国的Rareware担任，所以角色也比较潮，作为游戏主角的金刚不光有翘起的头发，还系着红领带。该作的剧情安排比较简单，就是为了夺回香蕉而战斗。与同时代、同公司的另一款横版动作游戏《超级马里奥》不同的是，《超级大金刚》更注重活用动物的身体部分，比如游戏中的跳跃、后续作品中攀爬时使用了强大掌力的部分等等，而最终，《超级大金刚》因为太过突出游戏的动作性，而忽略了音乐、丰富背景等要素，致使它一直始终处于《超级马里奥》的阴影之下。不过作为任天堂的当家花旦，大金刚之后也在《明星大乱斗》、《马里奥赛车》等一票游戏中跑龙套。《超级大金刚》之所以在SFC上拥有出色的表现，很大程度上也要归结于其沾了SFC拥有一定立体表现力的光，其实SFC平台的很多游戏都充分利用了该平台特有的立体表现力。

讲了很多专业术语后，让人感觉头晕目眩，我们还是回归金刚的主题，其实包括电影《金刚》在内的很多作品都把金刚描述为一个有原则的家伙，不愧是一款真正意义上的绿色环保游戏，没治了。

在大金刚在SFC平台打出了一片天之后，它率领的大金刚家族也在游戏世界里闯出了一片天，女金刚、小金刚……不同的金刚却始终贯彻着同一个信念，那就是绿色环保和世界和平！





1994年12月
3

索尼首部家用游戏主机PlayStation发售

在第一回次世代战争中它干掉了SS和N64，最后获得了胜利

PlayStation是日本Sony（索尼）旗下的SCEI于1994年12月3日发售的家用电视游戏机。在当时这场次世代主机的战场上，还活跃着世嘉公司的土星（SEGA Saturn），和任天堂公司的任天堂 64。索尼通过争取第三方游戏制造商的战略，最终让PlayStation在游戏软件数上以绝对的优势获取了这场商战的胜利，在若干年之后，这件事一直被玩家们所谈论。

商战胜利之后，索尼并没有放松，而是乘胜追击，于2000年9月14日发布PSone，也就是PlayStation的小型化版。它以PlayStation为基础，进行了电源外置等改造，使得主机体积只有原来的1/3大小。PSone还可以外接液晶显示屏，这样再配上车内电源的话，就可以在汽车内进行游戏。另外，通过索尼发售的名为Mobile Power One的外设，可以为主机提供三个小时左右的电源，这样PSone就可以完全当作掌机来使用了，不过就是略显庞大。

索尼的游戏主机，却与任天堂有着颇深的渊源。让我们来看一看官方记载的Playstation历史。

最早的Playstation构想始于1986年。任天堂从红白机时代开始就寻思使用光碟储存技术，但是却有许多问题。光盘的物理架构特性使其媒体极易损坏，而且还有被盗的危险。虽然如此，在当CDROM/XA技术细节公布之后，任天堂仍对其技术产生了兴趣。CDROM/XA标准是由索尼和飞利浦公司共同提出的，任天堂于是拍板儿决定与索尼合作来开发超级任天堂（SFC）用的CDROM外接光驱，并暂时命名为“SFC-CD”。但其实，任天堂之所以选择索尼，最主要的原因是由于一个人在索尼与任天堂间不停“叨叨”的结果，他就是久多良木健，这位在后来被誉为“Playstation 之父”的人，曾通过一个令人印象深刻的技术展示，使任天堂决定购买索尼的8声道ADPCM技术的音效处理芯片“SPC-700”作为新主机“超级任天堂”音效来源中枢。

不过索尼同时也在盘算开发另外一部兼容任天堂游戏、并贴着索尼商标的家用主机。起初的构想是，主机不仅能使用超任家公司的卡带，同时也支持索尼自行研发的新CDROM格式——这个格式同时也会被使用在“SFC-CD”的光驱上。索尼梦想以此为契机，有一天可以把被任天堂主宰的游戏市场拿下。

1991年，任天堂原定在6月的CES展上公布“SFC-CD”的外接式光驱。然而，当毛儿精的山内溥详细阅读1988年任天堂与索尼签订的协议后，他发觉如果这个计划持续实施的话，任天堂将有可能完全歇菜。于是山内悄悄地停止了一切“SFC-CD”的开发计划。在未通知索尼方面的情况下，美国任天堂总裁霍华德·林肯取消了原定在CES举行当天上午9点的发表会，并向外界透露他们正与飞利浦合作开发超级任天堂外接光驱的消息，更宣布计划放弃任天堂与索尼之前的研发成果。其实在这之前，林肯与荒川实这哥俩就已经秘密飞往飞利浦位于欧洲的总部并且立即达成共识。上午9点的CES所通报的消息无疑炸了锅。不仅是对于那些参观展览会的人，在性情的日本人眼中，这件事更带有背叛的色彩：一个日本公司指责另一个日本公司并且与其在欧洲的竞争对手合作，这在日本经济界是根本无法想像的事儿。在与任天堂的合作计划宣告瓦解之后，索尼曾一度考虑中止研发计划，但又是在久多良木健的不断叨叨之下，公司高层最终决定继续研发。这个决定使得任天堂以因违反合作契约向美国联邦法院起诉索尼并要求索赔，企图阻止索尼的开发计划。但是被联邦法院驳回。于是在1991年10月，一款新的游戏主机终于诞生在这个世界上了，就是PlayStation。

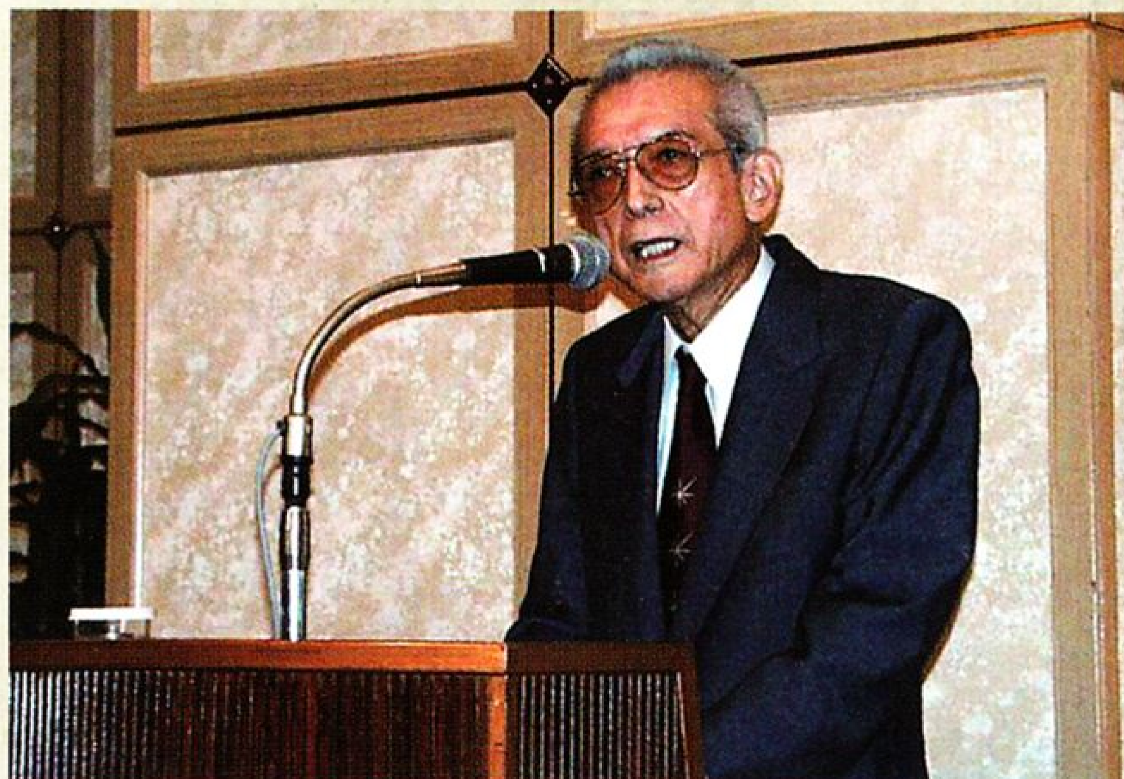
PlayStation不仅在日本国内获得成功，而且在海外也收获丰富。在1994年12月3日于日本首先推出，之后于1995年9月9日在美国推出，1995年9月29日在欧洲推出。在美国，索尼推出每种游戏如均大受欢迎。在美国市场的发售价格为299美刀，这个价格在之后也被PS 2采用。

PS平台的游戏众多，质量让人吃完了还能吧唧嘴咋么半天滋味。比较著名的游戏有，《实况》、《古墓丽影》，《最终幻想 7》、《生化危机》、《铁拳》、《寂静岭》、《合金装备》等。到2004年5月18日，索尼共发售了1亿台Playstation和PSone主机。截至2006年9月，共售出7902万部，累计9.61亿套游戏（在不同地区发行的不同版本计为不同游戏）。

PS最大的特点是它的超群的图象处理能力，PS加入专用的3D处理器，使图象的运行速度高达30MIPS（百万次计算/秒），一秒能进行36万次多边行演算，PS的3D芯片是标准的高级图形工作站专用的芯片，是当时次时代机战争（其实好象就只有PS和SS的斗争嘛……）中图象能力最强的一部主机，当时的PC个人电脑也没有那种显视卡能比得上PS的3D芯片的，能和PS匹敌的只有工作站级的高级电脑，PS采用的工作原理也是工作站机的工作原理，就是把图象的处理工作交给特别的“3D几何辅助处理器”（GPU），而CPU就专心进行数据运算的本份工作。

PlayStation作为电视游戏产业中最知名的产品流行了11年。2006年3月23日，索尼正式宣布他们停止所有类型的PlayStation的生产，而属于PlayStation的传说却还在延续……











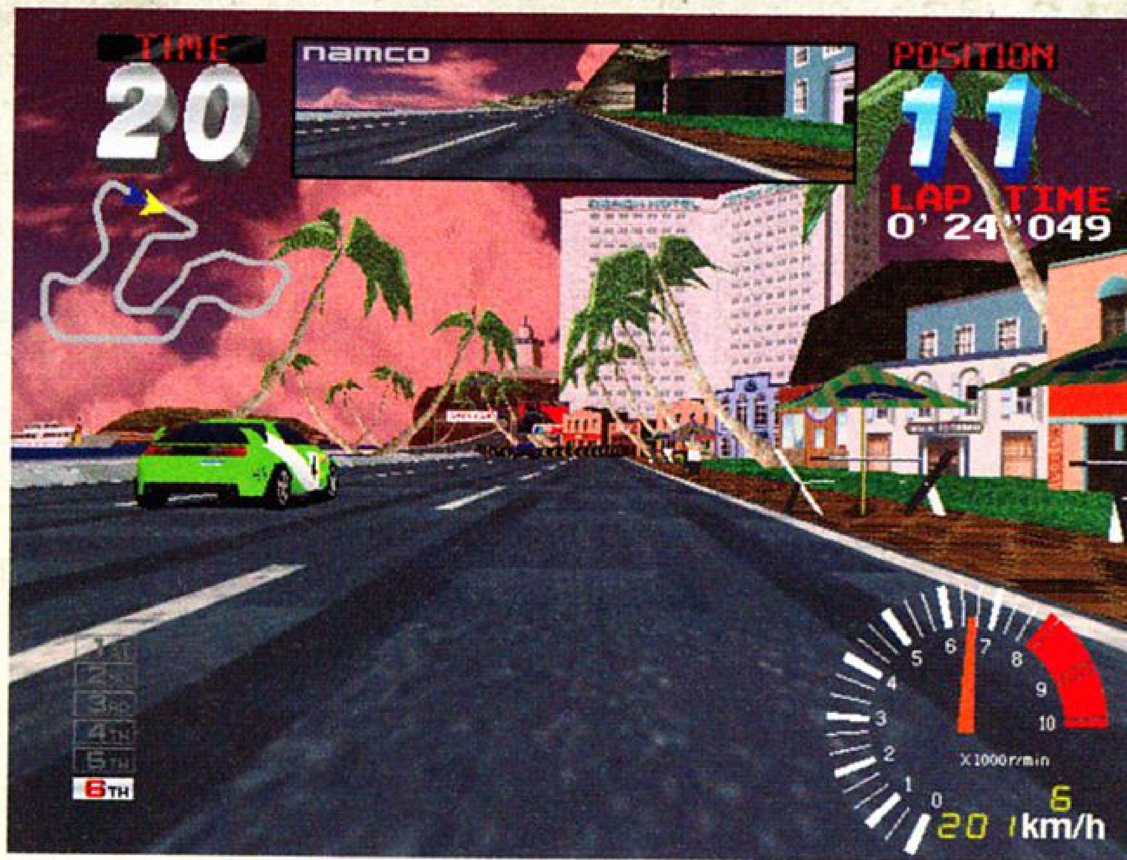
《山脊赛车2》街机版6月开始稼动
12月3日PS移植版《山脊》随主机首发，销量65万套

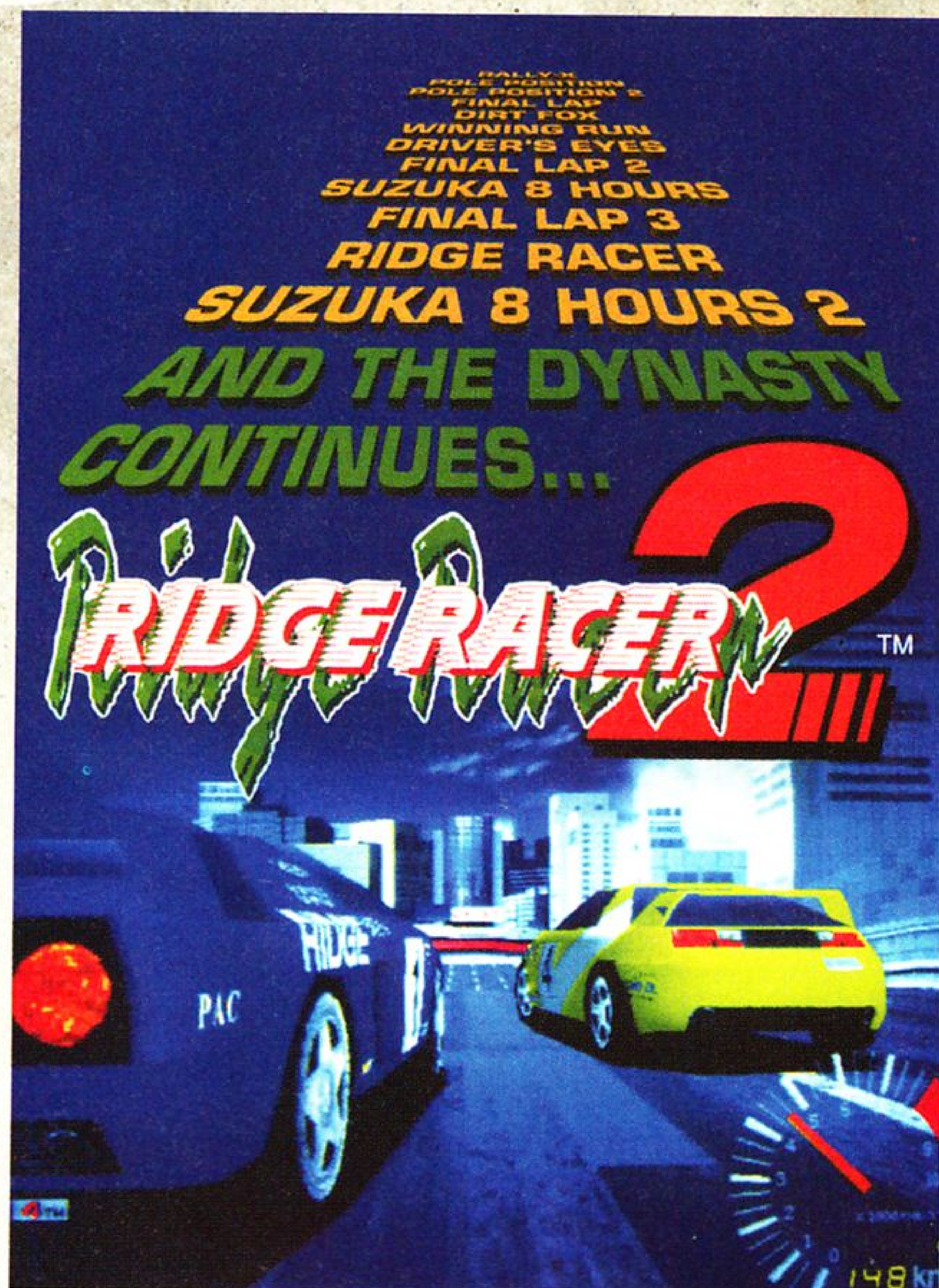
简评：动态捕捉的先驱者，机器人的崛起

NAMCO开发的《山脊赛车》系列街机版的第二作，基本内容与前作相同，基板采用SYSTEM22系统，并使用了TWIN双机同捆筐体，由于机台构造相同得以在后续系列中沿用。画面刷新率高达每秒60帧。新加入了后视镜要素，可以观察车后部影像的同时，由于同时处理多边形数的限制，游戏整体多边形数有减少的趋势。并且支持最大8人的联网通信对战。

1994年12月3日，《山脊赛车》PS移植版随索尼的新主机PS一同发售，在移植街机版初作的同时加入了许多新要素，包括追加Devil Car，增加在比赛中切换视点的功能（驾驶员视点和车尾视点），并且专用控制器"neGcon"也同时发售。由此，揭开了每当SONY新主机发售必有《山脊》护航时代的序幕。值得一提的是本作开机时有《小蜜蜂》的迷你游戏，达成Perfect会增加8辆可使用赛车。

另外，系列的代言人物赛车女郎永濑丽子，此时还尚未登场，她的首次出现则还要等到1996年下一作的发售。





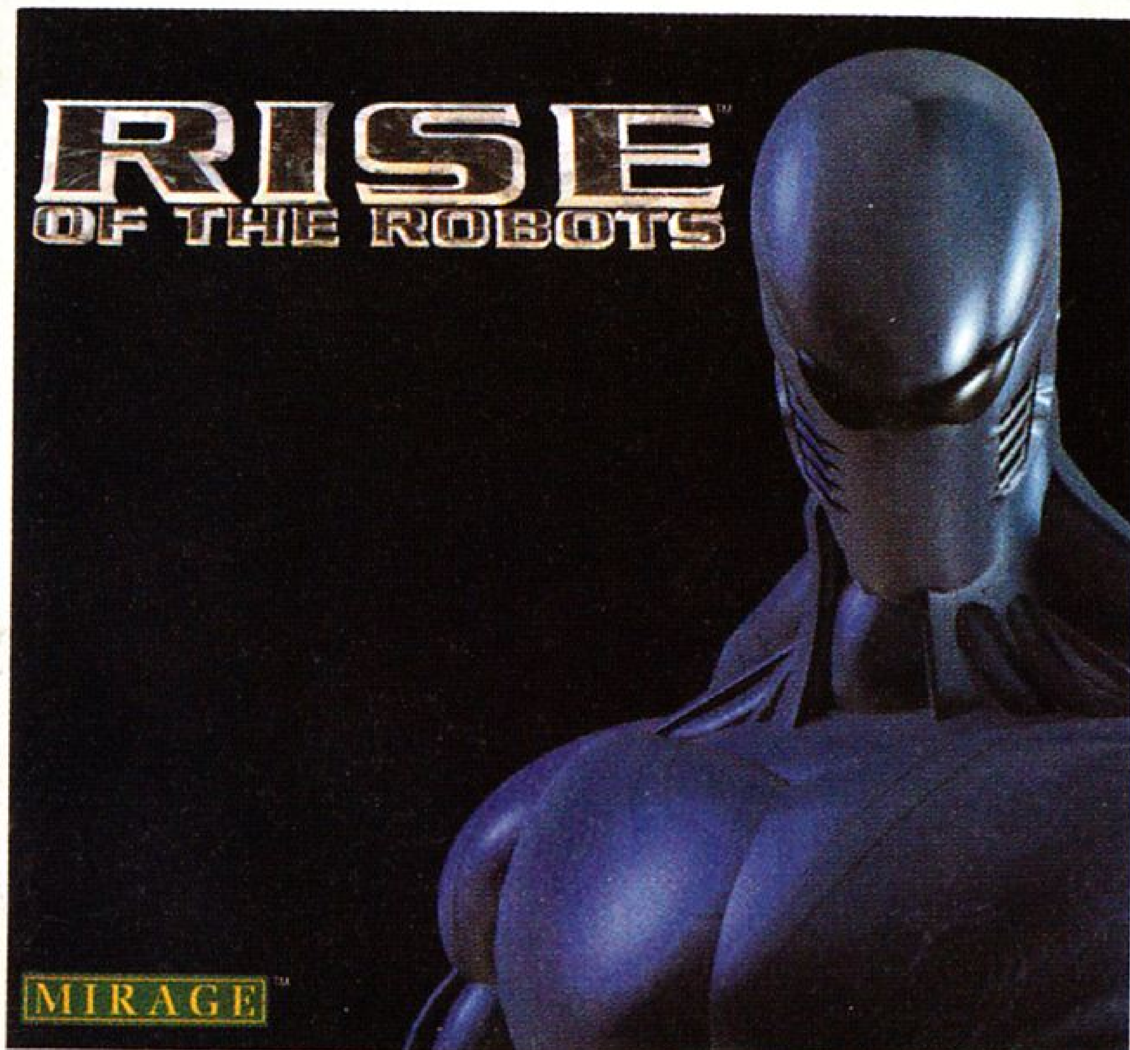
第一个使用动态捕捉的游戏《Rise of the Robots》诞生

简评：动态捕捉的先驱者，机器人的崛起





《Rise of the Robots》是1994年由Mirage Studios开发时代华纳负责发行的一部电视动作格斗游戏，此后被移植到电脑与大型街机。游戏中的人物包括玩家都是机器人，情节严重借用朋克流派的电影，特别是《银翼杀手》、《大都市》、《铁甲威龙》和《终结者》等等这些。然而与众不同的是，它是首个运用动态捕捉技术来创造角色流畅真实动作的游戏。尽管其游戏性与同时期的其他同类作品相比要差许多，但是由于它使用了CGI渲染技术而不是像素点阵，游戏的观赏性远超出其他在1994年发行的游戏。游戏本身由于过于简单，受到了玩家及多方的各种诟病，评论家认为游戏制作者是为了图像而牺牲了游戏的可玩性。但是不能否认的是，它确实做出了跨时代尝试，为后来的游戏中采用动态捕捉开创了一个先河。



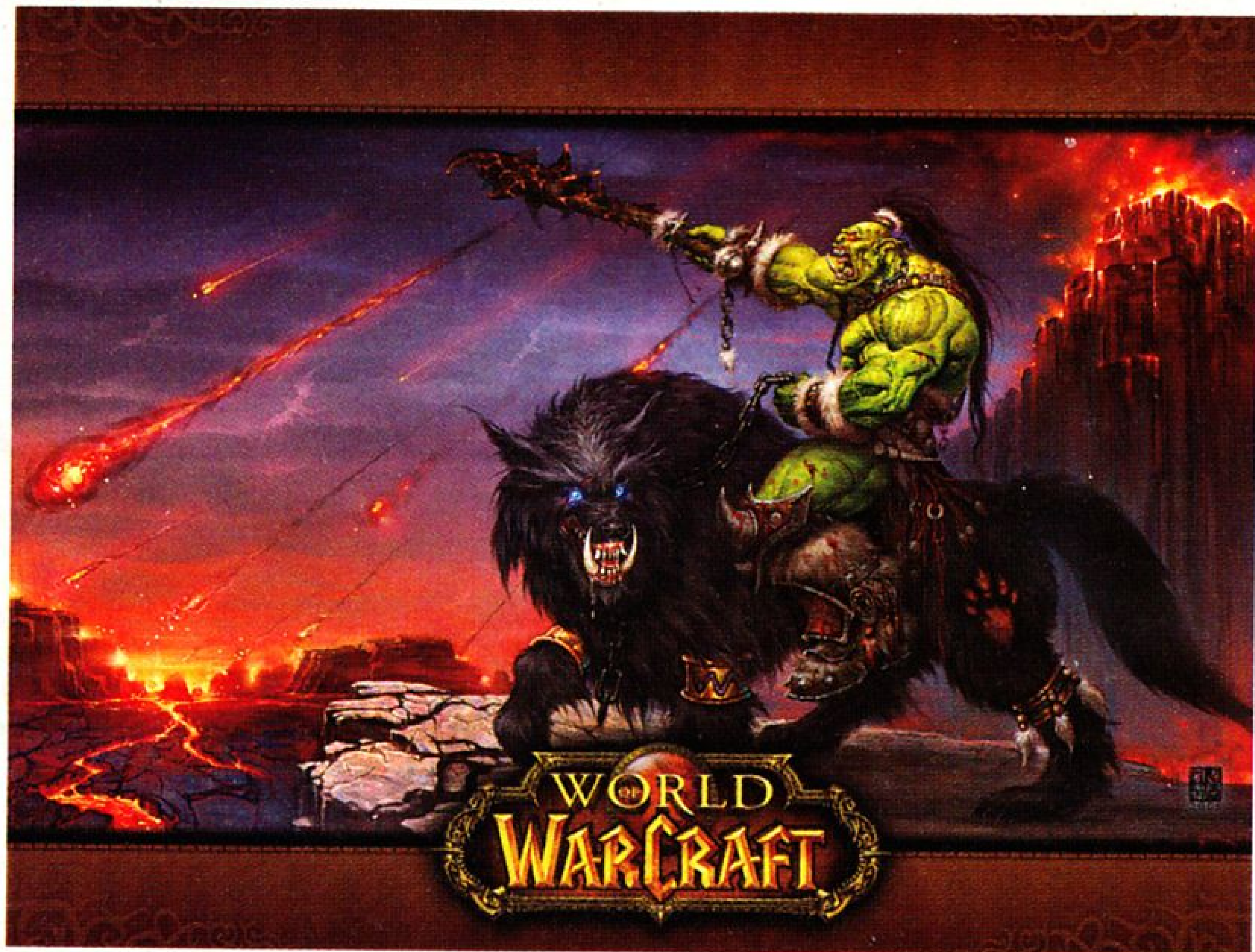
暴雪公司正式成立，初代《魔兽争霸》发售

简评：经典即时战略的始祖，票神话的开端

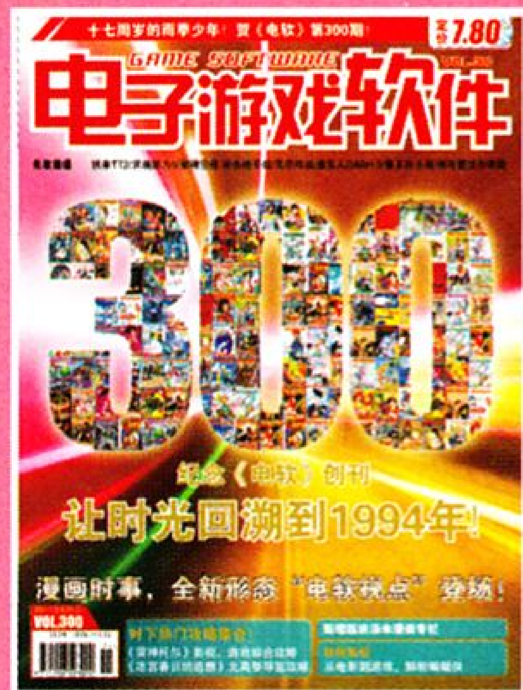
暴雪的前身Silicon & Synapse早在1991年2月，由刚从加利福尼亚大学洛杉矶分校毕业一年的Michael Morhaime与Allen Adham、Frank Pearce共同创办。早些时候公司致力于为其他工作室制作游戏端口，包括托尔金的《指环王：卷Ⅰ》，以及《战棋Ⅱ：中国象棋》，在1993年公司开发了诸如《疯狂赛车》（Rock N' Roll Racing）和《失落的维京人》（由Interplay Production发行）等知名作品。而到了1994年初，公司被经销商Davidson&Associates以675万美金收购，不久他们试图将公司更名为Chaos Studio，但之后因为发现以混乱工作室命名的另一家公司已经存在，公司最终以暴雪娱乐为名安顿下来。不久之后的1994年01月15日，暴雪的突破性大作《魔兽争霸：人类与兽人》发售，作为史上最成功的即时战略游戏系列之一的开端，游戏描述了发生在魔兽世界艾泽拉斯大陆上人类与兽人两个阵营之间发生的首次战役（First War）的全过程。与同期的其他即时战略游戏不同，本作分设了人类联盟（Humans）与兽人部落（Orcs）两个不同的阵营，以摧毁地方阵营作为胜利的条件。虽然当时的《魔兽争霸：人类与兽人》并未成为一个大作受到应有的重视，而仅仅被认为是《沙丘2》的跟风之作。不过尽管如此，《魔兽争霸：人类与兽人》还是为暴雪娱乐公司赢得了许多奖项，而其创造的魔兽世界的这一概念也被逐渐世人所认同。而该游戏的出色销量，也为暴雪娱乐将来的发展奠定了基础。实际上《魔兽争霸：人类与兽人》不仅仅只是参考《沙丘2》的游戏操作设定，该款游戏所附带的随机地图生成器，给游戏增添了丰富的元素。最主要的是，其开创的即时战略联网模式为以后的电子竞技游戏的发展打下了坚实的基础，直到现在此系列仍然十分流行。







以上部分事件并没有明确的时间，或是多个事件互相关联。于是让我们来一起回顾一下



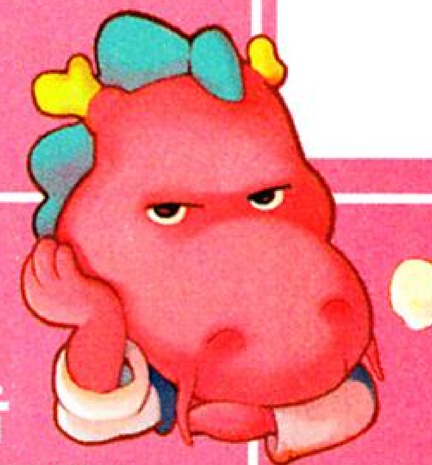
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图 《电软》怀旧封面集合

2011年 6月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 300

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



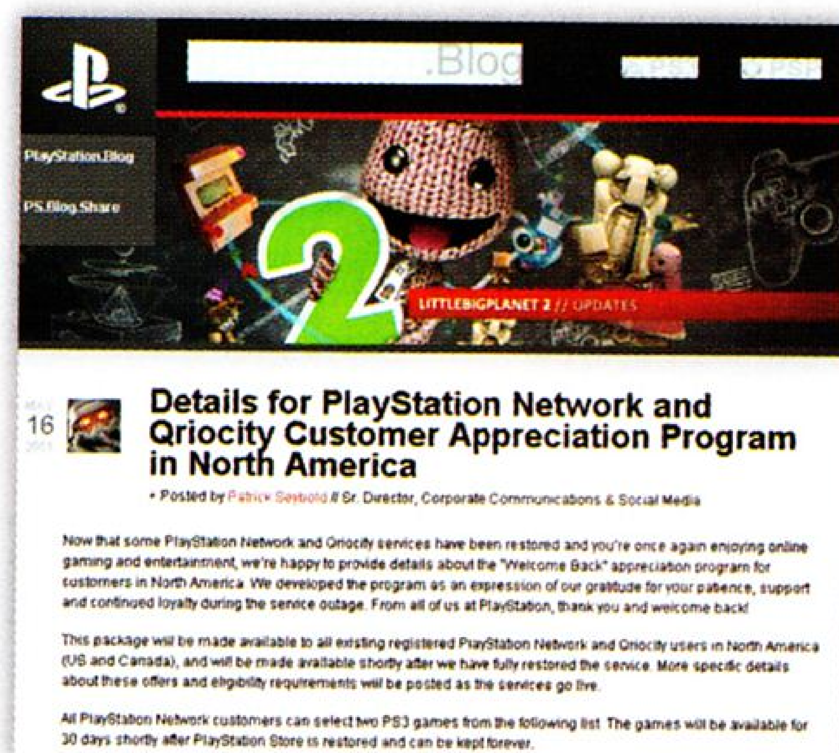
3DS版《生化危机 佣兵》即将于6月2日发售，官方于日前又公开了新角色贝瑞。本作虽然看起来像是从本篇游戏中“拆分”出来的骗钱作品，但随着公开内容的丰富化，相信大家的期待也越来越高了。

EVENT 日本专讯

SCE开放欧美地区PSN服务并推出回馈方案







本刊讯　索尼（Sony）与索尼计算机娱乐（SCE）于日本时间5月15日宣布，已于美国太平洋夏令时间5月14日起阶段性开放美国与欧洲地区部分PlayStation Network与Qriocity服务，日本与亚洲地区则预定于近日内开放，目标是5月内开放所有PSN与Qriocity服务。

索尼表示，负责旗下网络服务的索尼网络娱乐国际（SNEI）在遭受入侵之后，已请信息保全专门公司协助，导入高度的保全技术、追加监视系统入侵与漏洞的软件、强化加密方式、增设防火墙等强化信息保全系统的安全管理措施。除此之外，还导入能对疑似恶意行为的行动模式提供早期预警、检测出网络非法入侵动作的系统等，对用户个人信息进行高度保护的对策。

同样于日前遭受入侵而停止服务的索尼在线娱乐（SOE）也导入以上的安全管理措施。

为了强化PSN与Qriocity的信息保全管理，索尼全球解决方案（SGS）总裁堺文亮出任SNEI新设的信息保全长（CISO）一职，负责进一步强化SNEI旗下网络基础建设所有信息保全，并对SNEI总裁提姆·夏夫（Tim Schaaff）与索尼信息长（CIO）长谷岛真时直接负责。

目前已在美国与欧洲地区阶段性恢复的PSN与Qriocity在线服务包括：

- PSN与Qriocity服务的登入与密码变更
- PS3与PSP的联机对战
- PSN影片下载服务已下载影片于PS3/PSP/Media Go的播放
- Qriocity在线音乐服务于PS3与PC的播放（限原有会员）
- Netflix、Hulu、Vudu与MLB.tv等内容供货商提供服务的存取
- 好友名单、聊天功能、奖杯等“好友”项目中的功能
- PlayStation Home

SOE也自美国太平洋夏令时间5月14日起恢复旗下的在线游戏服务。

索尼还预定对PSN与Qriocity所有登录用户免费提供内容与服务作为补偿，详情将于近日内由各地区公布。SOE也预定提供所有登录用户特别游戏内容与服务作为补偿，其中除了弥补停止服务期间无法上线的日数之外，还会额外多提供30天的免费日数，详情将于近日内公布。

伴随PSN与Qriocity服务的部分恢复，SCE同步推出对应新在线服务架构的PS3 3.61版系统软件更新，PS3用户必须更新后才能登入PSN（限已开放地区），登入后会强制要求用户更改登入密码，而且只能通过当初启动账号的同一台PS3或者是认证电子邮件信箱才能进行更改。

索尼计算机娱乐于欧美地区PSN服务陆续恢复后，公布了针对所有PSN用户的“欢迎回来（Welcome Back）”回馈方案详情，将免费提供部分下载内容与付费服务作为补偿。

◆美国地区PlayStation Network用户

所有美国PSN用户，都可以从以下5款PS3游戏中任选2款免费下载：

- 《死亡国度（Dead Nation）》
- 《恶名昭彰（inFAMOUS）》
- 《小小大星球（Little Big Planet）》
- 《超级星尘HD（Super Stardust HD）》
- 《磁浮飞车HD+Fury（Wipeout HD+Fury）》

持有PSP的美国PSN用户，则可以从以下4款PSP游戏中任选2款免费下载：

- 《小小大星球（Little Big Planet）》
- 《摩登大赛车（Mod Nation Racers）》
- 《强力追击（Pursuit Force）》
- 《杀戮地带 解放运动（Killzone Liberation）》

以上游戏会在PlayStation Store重新上线后30天内提供下载，下载后可永久保存游玩。

此外还包括以下回馈措施：

- 部分“On Us”出租影片1周内可免费观赏
- 非PlayStation Plus订阅者可免费获得30天PlayStation Plus会员资格
- PlayStation Plus订阅者可免费获得额外60天PlayStation Plus订阅时间
- Music Unlimited Premium试阅订购者可免费获得额外30天订阅时间
- Music Unlimited Premium/Basic订阅者可获得损失时间加额外30天订阅时间
- PlayStation Home用户可免费获得100种虚拟道具与额外免费内容

◆欧洲地区PlayStationNetwork用户

所有欧洲PSN用户，都可以从以下5款PS3游戏中任选2款免费下载：

- 《小小大星球（Little Big Planet）》
- 《恶名昭彰（inFAMOUS）》
- 《磁浮飞车HD+Fury（Wipeout HD+Fury）》
- 《拉切特与克拉克Future外传（Ratchetand Clank:Quest for Booty）》
- 《死亡国度（Dead Nation）》

持有PSP的欧洲PSN用户，则可以从以下4款PSP游戏中任选2款免费下载：

- 《小小大星球（Little Big Planet）》
- 《摩登大赛车（Mod Nation Racers）》
- 《强力追击（Pursuit Force）》
- 《杀戮地带 解放运动（Killzone Liberation）》

以上游戏会在PlayStation Store重新上线后30天内提供下载，下载后可永久保存游玩。

此外还包括以下回馈措施：

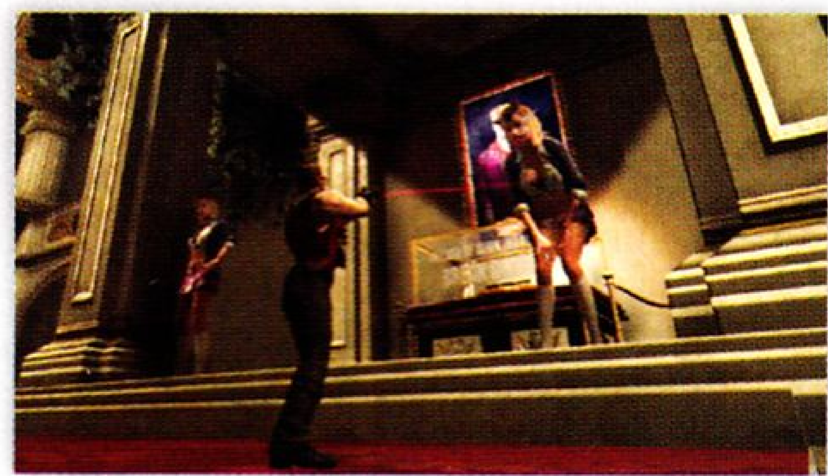
- 非PlayStation Plus订阅者可免费获得30天PlayStation Plus会员资格
- PlayStation Plus订阅者可免费获得额外60天PlayStation Plus订阅时间
- Music Unlimited Premium订阅者可免费获得额外30天订阅时间
- PlayStation Home用户可免费获得额外内容

日本与亚洲地区PSN服务重启时间以及回馈方案仍有待后续公布。

EVENT 日本专讯

《永远的毁灭公爵》发售在即 预购特典限量版详情公开

本刊讯　2K Games与Gearbox Software所推出的《毁灭公爵》新作《永远的毁灭公爵》于官方网站放出了包含游戏内容的新宣传影片。并宣布为回馈广大玩家热情的等待，即日起预购《永远的毁灭公爵》即有机会获得限量特典卡。



本次公开的影片中出现了前作《毁灭公爵3D》登场的武器缩小雷射。影片中可以看到被缩小的公爵以不同的视野在游戏中闯荡，并且有部分关卡也必须以缩小的身体才能通过，甚至还能乘坐遥控车横冲直撞，展现了本作的幽默感。在《永远的毁灭公爵》的战斗场面里处处可见各式各样的尖端武器以及爆炸性的第一人称射击动作，而变化丰富的互动程度，如打撞球、玩老虎机、看成人杂志、在白板上写下粗俗讯息、或是向辣妹抛媚眼等，这些可让人借此放松与发泄情绪的模式更令玩家乐此不疲。超越颠峰的单人激战场面，加上与众不同的多人游戏模式，让《永远的毁灭公爵》无庸置疑永远是游戏界的偶像。

本次赠送限量特典的详细介绍如下：1、自我膨胀（Ego Boost）：让主角从游戏一开始就有增长的生命棒。2、大头模式（Big Heads）：敌人的头变得很大，增加搞笑效果。3、T恤包（T-Shirt Pack）：为多人游戏模式带来各式杀手级魅力劲装。另外，《永远的毁灭公爵》限量特别版内容包括：●游戏一套●异形克星典藏半身像●限量编号真品凭证●100页精装书册：历史、传承与传奇：《永远的毁灭公爵》窖藏艺术●明信片组、辐射标志贴纸、典藏漫画、折纸模型、扑克筹码、迷你牌组、辐射标志骰子。本作6月10日上市。



SOFT 国外专讯

《刺客信条》全球销量2800万 传奇三部曲2011年年底现身

本刊讯　Ubisoft宣布，《刺客信条 启示录》即将推出。本作由Ubisoft Montreal工作室领衔制作，Ubisoft旗下Annecy、Massive、Quebec、Singapore及Bucharest等多组工作室共同协力支持开发。《刺客信条 启示录》将是Ezio三部曲冒险旅程中最高潮的一章、同时也是系列目前为止最能让你身历其境的一款作品，预计今年年底于Xbox360、PS3和PC平台推出。

首部于2007年推出的《刺客信条，现今在全球拥有2800万套的惊人销售成绩。《刺客信条》的影响力不单在电玩游戏界，并且已延伸到其他娱乐范畴，包括漫画、Facebook、小说、电影短片等领域。

在新作中，刺客大师Ezio将跟随祖先Altaïr的脚步，展开一趟探索与启示之旅。但这将是一段充满危险的旅程，故事将会引领Ezio前往鄂图曼帝国的心脏地带君士坦丁堡。这里驻集的圣殿骑士团扬言要推翻政权，Ezio必须与时间赛跑，展开与圣殿骑士团的最后战役。Ubisoft创意总监Alexandre Amancio表示：发表Ezio三部曲最终章是《刺客信条》系列的重要里程碑，《刺客信条 启示录》将包含众多新要素及一些具有特别意义的重大惊喜，我们已经迫不及待要在今年E3展中彻底展现成果给大家。



EVENT 日本专讯

《雷顿教授》首作销量破百万 全系列1200万套出货量达成

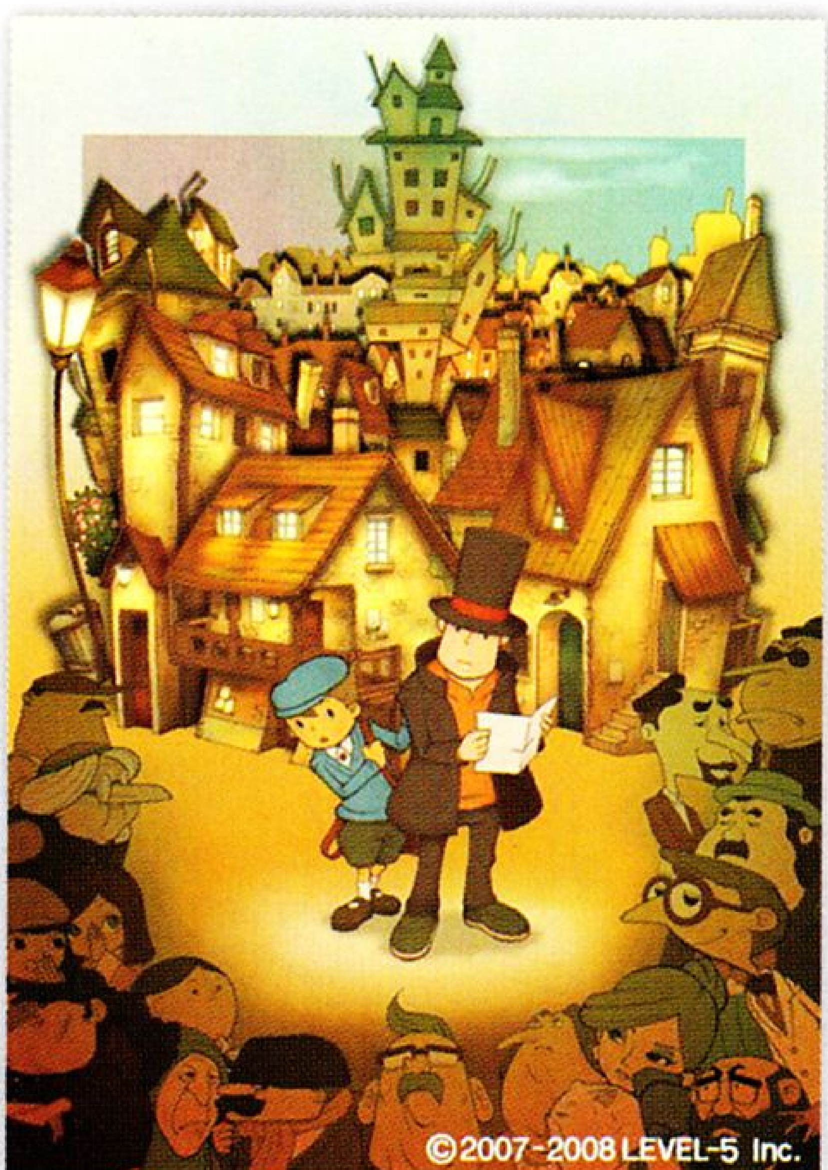


本刊讯　LEVEL-5宣布，2007年2月推出的NDS益智冒险游戏《雷顿教授与不可思议的城镇》，在经过4年2个月的销售之后，累计出货套数终于在4月底正式突破100万套。

《雷顿教授与不可思议的城镇》是《雷顿教授》系列首款作品，于2007年2月推出，结合脑力激荡的解谜与故事性的侦探冒险而广受玩家欢迎，成为LEVEL-5近年来最亮眼的长青系列作品，至今已陆续于NDS与N3DS推出5款作品，并曾改编为动画电影。

首开先河的《雷顿教授与不可思议的城镇》2007年2月推出后获得了不错的市场反响，推出前6个月累计出货达67万套，虽然之后陆续推出续作，不过仍在这4年间保持稳定的销售，如今终于在2011年4月底达成累计出货百万套的里程碑，全系列累计出货套数也达到1200万套。

目前《雷顿教授》系列最新作为2月26日随日本N3DS主机同步推出的《雷顿教授与奇迹假面》，后续并预定推出与CAPCOM《逆转裁判》系列跨作品合作的《雷顿教授VS逆转裁判》。


©2007-2008 LEVEL-5 Inc.

HARD 国内专讯

北京联合绿动发表家用娱乐机 iSec支持动态捕捉体感操作

本刊讯　中国联想集团旗下的北京联合绿动科技日前宣布，将于2011年下半推出自行研发的家用运动娱乐机"iSec（爱赛客）"，采用无需控制器的动态捕捉体感操作，支持高分辨率画面输出与网络联机功能。

iSec源自联想家用游乐器主机研发计划"eBox"，以"运动娱乐"为目的，采用类似Kinect for Xbox360的3D摄影动作捕捉技术，通过名为"3D眼"的"全身动作交互传感器"来达成无需控制器的体感操作。目前已知iSec配备HDMI高分辨率数字影音输出端子、RJ45宽带有线网络端子、Wi-Fi无线网络、麦克风输入端子、USB端子、SD记忆卡插槽，主机采取曲线造型设计，支持横置与纵置摆设。

iSec同时支持体感操作与控制器操作，预定提供运动、健身、动作、音乐、竞速与益智等类型游戏。支持高分辨率多媒体影音播放，预定与影视平台业者合作提供电视、电影与动画等影音内容。支持因特网联机，预定透过联合绿动在线频道提供天气、新闻以及卡拉OK等服务。

iSec的主要功能包括：●支持3D摄影镜头人体动态识别与定位技术●支持语音、遥控器和无线游戏控制器输入●内建3D体感游戏以及休闲、益智与动作类控制器游戏●支持高分辨率影片播放，最高支持1080p分辨率●支持高分辨率音乐、图片输入与播放●支持在线高分辨率影片、音乐播放●支持在线卡拉OK功能●支持在线地图、在线阅读、在线天气等网络应用●支持网络在线应用程序下载●支持主机、游戏与应用程序的自动升级。



EVENT 日本专讯

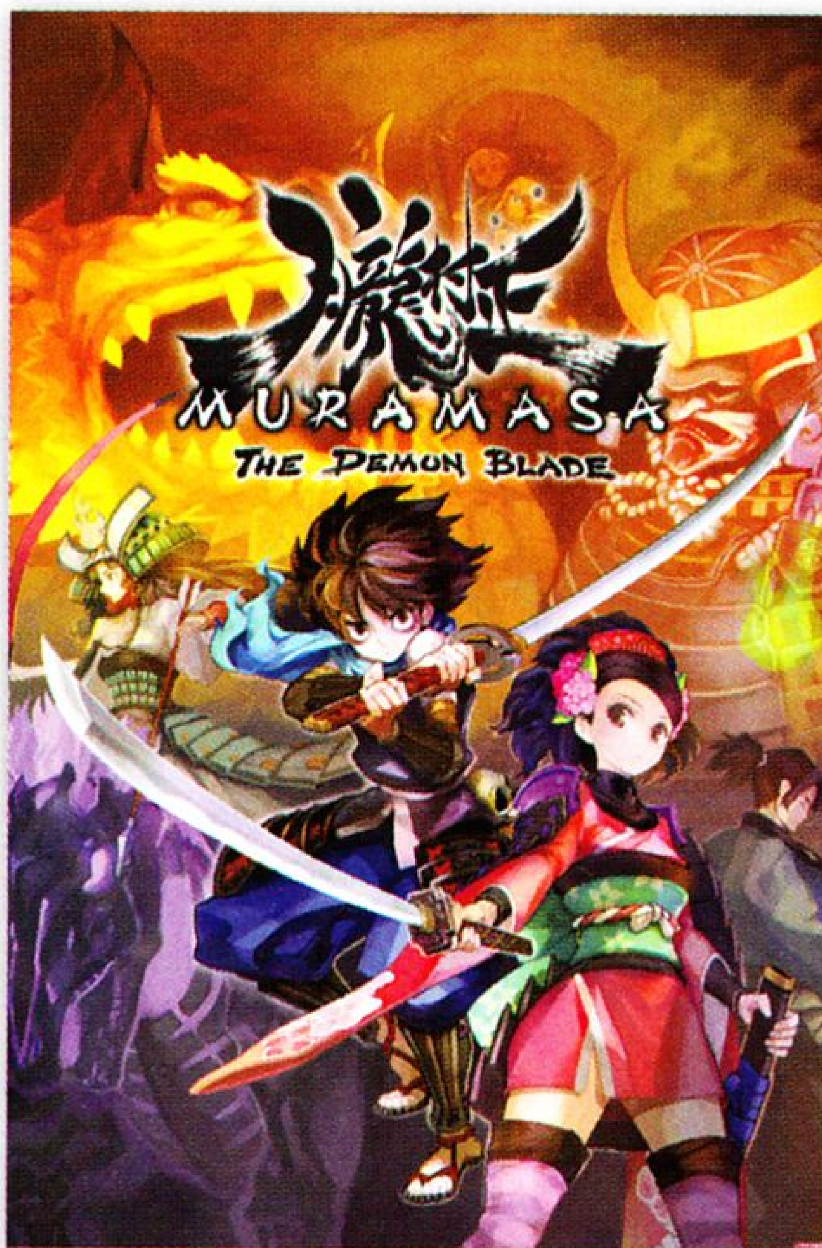
MMV、AQI、Liveware三家合并 MarvelousAQL集合三方优势资源

本刊讯 Marvelous Entertainment（MMV）、AQ Interactive与Liveware三家游戏公司日前共同宣布已达成协议，于5月10日正式签订合并契约，自10月1日起合并为单一公司“Marvelous AQL”。

本次的合并以MMV为存续公司，AQI与Liveware为消灭公司，换股比例为MMV 1股对AQI 7股对Liveware 6.2股，由MMV中山晴喜担任董事会长、AQI许田周一担任代表董事社长，合并后的新公司名称采用融合三家名称的Marvelous AQL。

MMV旗下拥有全球累计出货超过1000万套的《牧场物语》系列，以及《符文工厂》、《弧光之源》、《英雄末路》、《胧村正》、《30秒勇者》等热门游戏。AQI旗下拥有累计会员数超过200万人的网页游戏《浏览器三国志》，之外并具备PS3与Xbox360等主机游戏委托开发（代表作：《蓝龙》、《失落的奥德赛》等）的高度技术。Liveware则具备丰富的手机内容开发经验，近年曾经手多款手机SNS游戏，其中《牧场物语for mixi》、《牧场物语for Mobigame》与《牧场物语for GEEE》获得超过200万累计会员数。

新公司将结合MMV在家用机游戏、AQI在网页游戏与高级游戏开发，以及Liveware在手机内容等不同领域的长处，掌握迈入变革时期的全球游戏市场，成为世界顶尖的内容供应商。



EVENT 日本专讯

《铁拳》系列推出首部动画电影 3D版CG影片2011年夏季登场

本刊讯 NBGI宣布，将于2011年夏季推出对战格斗游戏《铁拳》系列首部3D CG长篇动画电影《铁拳 血之复仇》，并于You Tube放出预告影片供玩家欣赏。

《铁拳 血之复仇》是《铁拳》系列首部3D CG长篇动画电影，由曾经手《铁拳5》与《铁拳6》片头动画以及《生化危机 恶化》的Digital Frontier制作、毛利阳一导演，佐藤大编剧、樋口真嗣分镜，采用数字3D制作，预定2011年夏季上映。

从本次放出的首部预告影片中，玩家可以见识到与《铁拳6》风格一致的众多熟悉角色登场，包括凌晓雨、风间仁、妮娜、三岛一八、亚莉莎、安娜、熊猫与身分未明的神秘高中生神谷真等，以及三岛财阀私人军队铁拳众与风间仁的变身恶魔型态，展开充满戏剧张力的魄力武打对决。

本片的更多详情有待6月E3展公布，喜爱《铁拳》系列的玩家不妨多多留意。









SOFT 日本专讯

SEGA跨厂商平台推出续作 《七龙传说2020》今秋发售

本刊讯 SEGA宣布，将推出新作PSP版《七龙传说2020》，将于2011年秋季推出，官方网站也已开张。

本作为2009年发售的NDS《七龙传说》的续篇故事。本次的舞台设定在未来的西历2020年东京。来自外层空间，突然其来七条龙的出现导致世界异界化。玩家要化身为聚集了异能力者的特殊机关“穆拉库摩机关（**ムラクモ**机关）”成员，迎战似乎永无止尽的龙。

本作开发由擅长开发RPG游戏的Imageepoch所制作，并由新纳一哉担任制作人，音乐和前代相同古代佑三担当，角色设定则是由三轮士郎担任。

另外根据新公开的官方网站可以看到角色的插画以及缩小版的小小角色，今后也会公开预告影片，有兴趣的玩家不妨持续注意官方更新。PSP版《七龙传说2020》预定2011年秋季推出。









SOFT 日本专讯

《NEW LOVE PLUS》名称确定 2011年秋季浪漫约会开始

本刊讯 KONAMI发表，将于N3DS推出的热门恋爱游戏《LOVE PLUS+》系列新作，先前游戏名暂订为《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》。官方新公开本作游戏名称将定为《NEW LOVE PLUS》，并暂定于2011年秋季推出。官方也公开了一部分游戏画面和要素介绍。

在《NEW LOVE PLUS》中，角色的模块将重新制作，女朋友们将会呈现更加精细可爱的动作。随着平台转移至3DS，画面表现也大幅提高，能展现出的情感表现也更加提升。根据制作人表示，《NEW LOVE PLUS》是一款改头换面，全部重新制作的完全新作。但是并不会换掉大家所熟知的三位女朋友，而是希望玩家们可以再一次重新和女朋友们坠入情网。

◆目前已知新增机能

●搭载利用3DS摄像头的脸部辨认机能“男朋友锁定（**カレシロック**）”，再也不会发生女朋友被其他玩家拿去游玩约会的情况发生。就算将帽子、眼镜等等摘掉也一样可以辨识出玩家。另外，也可以关闭男朋友锁定功能。

●还有将女朋友介绍给朋友的机能，也会记忆住玩家的朋友们长相并进行互动。似乎也在考虑会加入「会见公婆」的模式。

●也会在某个模式之中对应陀螺仪，可以从各种角度欣赏女朋友姿态。

●和大型机台版连动，可触发事件和入手服装等等

●导入天候变化，天气也会影响例如要撑伞上学等等要素

●其他还有纵、横持拿。横向持拿时上屏幕对应3D立体裸视。

●会加入对应左撇子的操作方式。

●纪录文件预定保存在SD卡之内。至于是否可以继承前作纪录，则还在和任天堂官方研讨中。目前开发进度大约50%。





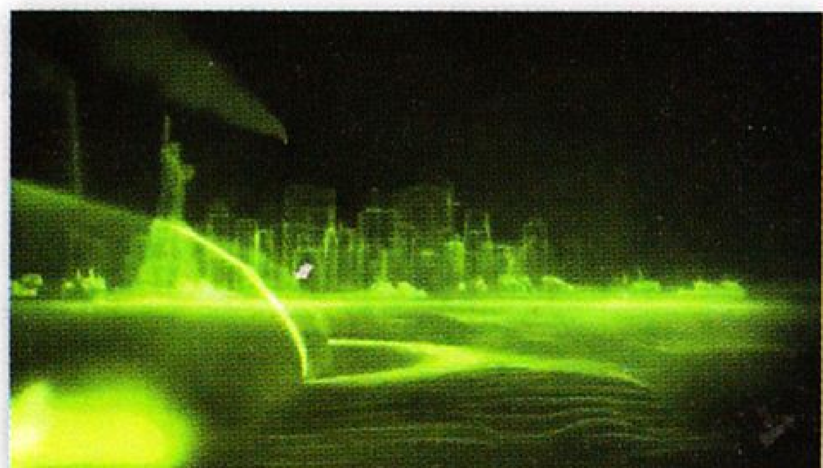
SOFT 日本专讯 《现代战争3》首度公开宣传影片 多项免费服务将整合在游戏中

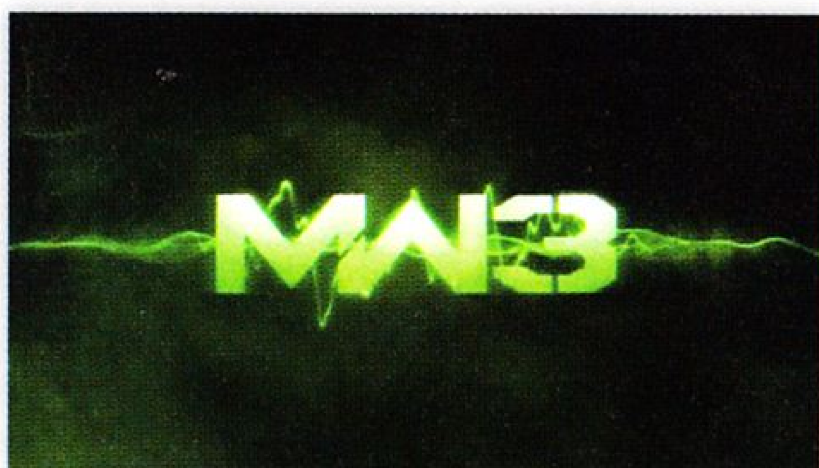
本刊讯　Activision日前首次正式放出旗下知名射击系列游戏新作《使命召唤 现代战争3》的游戏宣传影片。这次Activision一口气放出了四部《使命召唤 现代战争3》的宣传影片，分别为美国、德国、法国、英国篇。影片中可看出战争场景从前作华府战区转至纽约，但宣传片非常简短，没有任何实际游戏画面。

从影片中的蛛丝马迹可以让玩家发现原本在《使命召唤 现代战争2》中俄罗斯与美国的冲突，如今在3代已经扩大到其他城市。另外，国外媒体KOTAKU也在Youtube上曝光了《使命召唤 现代战争3》的美术设定画面影片，里面包括纽约、伦敦、汉堡、柏林、巴黎、捷克山区、莫斯科、杜拜、华盛顿甚至印度的达兰萨拉等地的设定场景，甚至还可以看到疑似《使命召唤 现代战争3》的游戏LOGO图，但内容尚未得到Activision证实，因此还是得等Activision官方宣布内容的真实性。

Activision执行长Bobby Kotick日前曾针对《现代战争3》表示，研发团队正在创造高质量的作品，他们计划将于未来几周内与大众分享这款系列的新消息，并表示今年《使命召唤》所采取的行动将会为玩家带来至今最好的游戏体验，游戏质量已经超越了内部的里程碑，除了将会把付费机制整合入平台外，你将会看到一大堆新的服务与功能、这些都将免费提供给我们的玩家。

Bobby Kotick当时也透露，将有更多的细节会在6月登场的E3电玩展中公开。之前曾有传言《现代战争3》将于今年11月8日上市，不过，从影片当中尚未正式公开11月8日这项讯息，同时尚未公开游戏的平台。





SOFT 日本专讯 《planetarian～星之梦～》共筹得赈灾捐款2千万日元

本刊讯　PROTOTYPE公布了于5月12日所发售的《planetarian～星之梦～日本东北大地震赈灾慈善版》的捐款总额。本作总共获得玩家16663套订购套数的响应。

由Key社游戏公司所制作的SF数字小说《planetarian～星之梦～》，故事舞台设定在近未来，由于地球人口过度负载与宇宙开拓失败，在30年前世界大战爆发。人口锐减，深厚的云遮蔽了地表，雨不停地连续降下。在充满自律型战斗机器的危险都市里，一名男子为了躲藏而逃至大楼里，并发现了废弃的天象馆，通过眺望满天的星星来医治心灵的创伤。在这里，一个少女迎接了他，少女的名字是“**ゆめみ**”，她是30年间一直等待客人的接待机器人。由于**ゆめみ**的乞求，为了能够让不动的投影机再次启动，他开始修理投影机，**ゆめみ**和乡愁同时打动着他，他会想些什么呢?而**ゆめみ**的命运又将如何呢……



本作由曾参与《AIR》和《CLANNAD》制作的凉元悠一撰写剧本，驹都**えーじ**担任原画与机械设定，参演的有**すずきけいこ**、小野大辅等声优。2004年11月PC下载版销售以来获得了高人气，并在2009年的Key 10周年记念活动“**プロトタイプ・ファン**感谢**デー**”上限定贩卖“梦幻包装”PSP包装版。此次以东北地方太平洋震灾慈善版贩卖，总共获得了16663套的订购，扣除流通与制作费用，总额22415069日元将全数捐款至日本红十字会。

SOFT 日本专讯 《日常（宇宙人）》宣传影片放出 另类创意构思制作宇宙节目

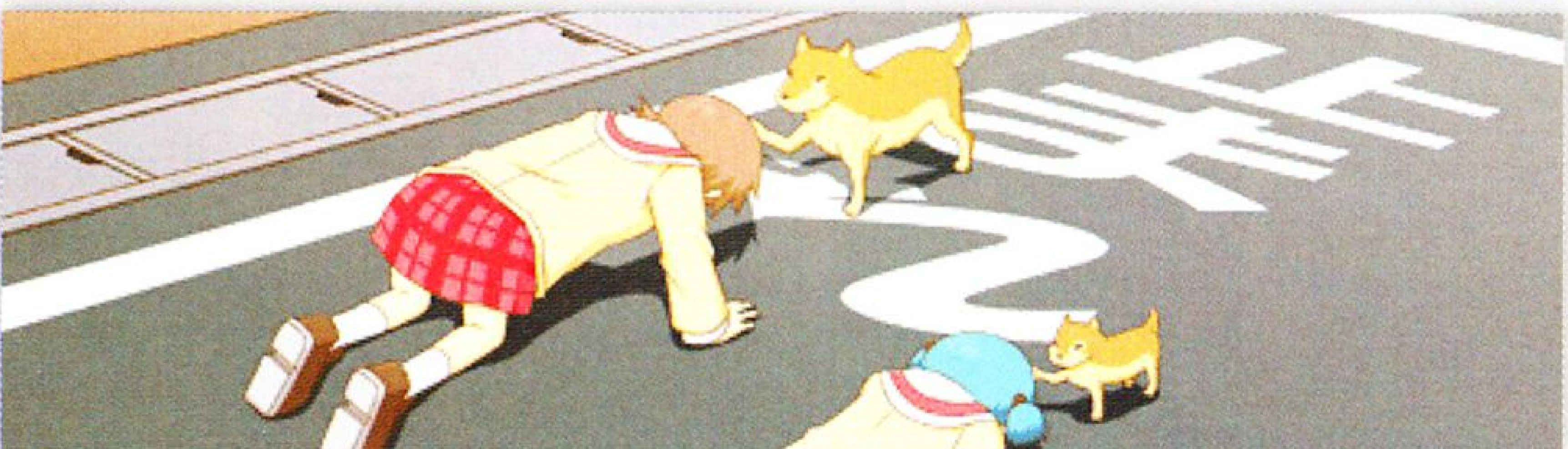
本刊讯　由角川书店发行的PSP冒险游戏《日常（宇宙人）》将于2011年7月28日发售。官方近日放出了本作的宣传影片。

《日常（宇宙人）》为一款以漫画原作及正上映的动画《日常》为基础，以“宇宙视点”来享受故事乐趣的文字冒险游戏。玩家要扮演银河系电视公司“银河TV”的电视制作人，介入《日常》世界中操作“现场气氛”想办法提高收视率。

身为宇宙人的玩家，要制作20分钟的节目全24集，在银河TV播出。在制作节目的时候可以远距离操控地球生物，介入《日常》世界。节目的方向性有三种可以选择：“重视吐槽”、“治愈目的”和“无视走向”。

游戏内收录原作者所“不完全监制”的700个以上事件，并且有众多分歧路线。另外游戏中根据玩家选择的“主打星”角色，路线也会变化。根据收视率及主打星也准备了多数不同结局。PSP《日常（宇宙人）》7月28日发售，通常版6090日元，限定版8190日元。





SOFT 日本专讯 《机战》系列首次登陆PS3主机 更多原创机体参战《第2次OG》

本刊讯　由BANPRESTO制作，NBGI发行的《超级机器人大战OG》系列正式发表最新作《第2次超级机器人大战OG》，平台确定为PS3，将于2011年内推出。

《第2次超级机器人大战OG》将会有多数新登场原创机体以及人物，目前可以确认到《超级机器人大战D》、《超级机器人大战MX》的主角机将会参战。其他还有全新机体“亚修（**アッシュ**）”和“神雷（**ジンライ**）”也会加入。当然之前登场过的机体（含动画系列）也会参战，例如：ART-1、古铁巨人、赛巴斯达、艾克斯拜因拳击组件等等。令人眼睛一亮的是“龙人机”以及“雀武王”也在参战名单内。新机体人物细节还有待官方进一步的公开。

根据制作人寺田贵信表示，《第2次超级机器人大战OG》的战斗场景将会采取3D背景与2D角色融合的演出，并且将OG的战斗画面升级提升分辨率，不只CUT-IN画面，机器人的立绘等等绘图精细度为前所未有的等级。并且因背景为3D构成，视点切换和镜头更加顺畅且立体。使用频率高的武器画面会以重视节奏感的方式构成，必杀技等级招式表现则是会充满了爆炸性。

本作也同时公开了将会推出限定版《第2次超级机器人大战OG COMPLETEBD BOX》，除了游戏之外还将同捆以《超级机器人大战OG2》剧情为基础的电视动画《超级机器人大战OG THE INSPECTOR》全26话4枚BD组、设定画集以及特殊包装盒，售价41790日元。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●近日Sega of America和Sega Europe共同宣布将推出曾在SS推出的动作游戏《守护英雄》的重制版，将以XboxLIVE下载游戏的方式推出。重制版将会强化HD画质、对应在线联机的双人用协力游玩和最多12人同时参加的对战模式。此外也会加入计时赛、系统动作的调整和45种的可操作登场角色等。预定2011年秋季推出，价格未定。



●NBGI预定于2011年秋季推出PS3/Xbox360版《七龙珠》系列游戏新作《七龙珠游戏企划AGE2011》。预告网站透露出新作将会以究级的“原作角色重现度”以及“真实感”作为主打来制作。以目前所公开的信息来看，推测可能承袭《七龙珠 迅猛炸裂》系列的系谱。不过此新作目前尚未公开其正式游戏名称，也无法确定是否与该系列有所关联。



●预定2011年夏季推出的PSP版《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》公开将会和漫画作品《进击的巨人》推出新合作企划。本次合作企划将会以《进击的巨人》一作中的巨人为灵感制作特别的艾路服装，艾路将会以具有巨人特征的外露肌肉、牙齿等等令人印象深刻的模样现身。服装的获得方法，还有待官方后续的宣布。



●EA宣布，即日预购《暗影罪罚》的玩家，可额外获得由作曲家山冈晃亲自谱写的12首原创歌曲数字下载版。山冈晃营造出来的萦绕人心飘渺声效为《暗影罪罚》这款疯狂庞克动作惊悚游戏提供了更强烈的游戏张力。《暗影罪罚》融合了超现实的精彩动作、夸张的头目战场面、疯狂难解的谜团、惊心动魄的时刻以及怪诞病态的艺术风格，为大家带来一次独特的地狱之旅。本作6月21日上市。

●微软与Skype于5月10日发表，双方已签订最终协议，微软将以85亿美元的金额收购Skype，收购后Skype将成为微软的新事业部门，由现任Skype执行长汤尼·贝茨（Tony Bates）担任总裁。根据官方发表数据，以网络电话为主要业务的Skype旗下拥有1.7亿名用户，2010年内累计创造超过2070亿分钟的语音与视频通话。在并入微软后，Skype将充分支持微软旗下的各种装置，像是Xbox360与Kinect、Windows Phone与广泛的Windows装置。微软也会让Skype用户可以连接到微软旗下的Lync、Outlook、XboxLIVE与其他社群。微软同时承诺会继续投资并支持非微软平台的Skype客户端应用。



●From Software制作的PS3/Xbox360中古幻想风格RPG《黑暗灵魂（Dark Souls）》最新公开了游戏影片。《黑暗灵魂》为《恶魔灵魂（Demon's Souls）》精神上的续作，由同制作小组开发。《黑暗灵魂》将继承《恶魔灵魂》的血统，在画面上会呈现黑暗以及压倒性的难度。本次放出的欧美版本宣传影片可以看到本作的画面呈现也走向较为写实的幻想中古世界。另外，影片中也透露出本作将会于10月推出。



●SQUARE ENIX宣布，将于9月推出集合日本国民角色扮演游戏《勇者斗恶龙》系列罗德三部曲的Wii纪念合集《勇者斗恶龙25周年纪念FC&SFC勇者斗恶龙1、2、3》。本作收录FC原版与SFC重制版的《勇者斗恶龙》1、2、3代共6款作品，并预定同捆附属纪念特典，内容详情尚待后续公布。本作预定9月推出。



●CAPCOM宣布，开发中的PSP版《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》确定将于8月25日推出，并预定于同日推出特制MS PRO Duo记忆棒产品。这款记忆棒产品的容量为4GB，包装与记忆卡上都印有可爱的艾路图像，价格为3129日元，约合人民币250元。

●SQUARE ENIX于5月12日发布了2010年度（平成23年3月期）业绩预测修正公告，受到各方面因素影响，获利预测由原本的10亿日元利润大幅下修为120亿日元亏损。本次修正的原因包括因市场变化紧缩现金流（约88亿日元）、游戏中止开发（约45亿日元）、东日本大地震灾害（约6亿日元）、固定资产处分（约6亿日元）与资产除去债务会计基准适用（约5亿日元）等，总计约160亿日元的特别损失。

●From Software宣布，开发中的PS3/Xbox360机器人对战动作游戏《装甲核心5》，现确定将于10月推出，并预定于近日展开封闭测试玩家招募活动。官方表示，为了确认服务器负载与平衡度，因此将针对PS3与Xbox360两平台版本进行封闭测试，预计各招募5000名（共10000名）测试玩家参与。招募活动预定采2人1组的方式进行，1次报名即可获得2组封测账号。如报名人数超过上限，将以抽签方式决定。



●任天堂宣布，将于6月7日进行N3DS系统软件更新，更新后将追加“任天堂电子商店”与“因特网浏览器”。本次更新追加的任天堂电子商店预定提供GB/GBC/GG/PCE虚拟平台怀旧游戏、NDSi共通DSi Ware下载软件，以及N3DS专用3D经典系列3D复刻游戏与下载新作软件。因特网浏览器则是提供因特网全球信息网浏览功能。

●ATLUS宣布，将于2011年7月28日推出移植自PS2同名作品的PSP角色扮演游戏《光明骑士4 Over Load》。《光明骑士4 Over Load》以2003年12月在PS2推出的《光明骑士4》为基础所强化移植，完整继承PS2版内容，并追加由系列作老班底插画漫画家漆原智志亲自设计的新角色，全新感觉的众多新剧情路线，以及包含翻新与全新在内的丰富事件演出。



●LEVEL-5宣布，日前宣布延期至2011年夏季的《闪电十一人 王牌前锋》，现确定将于7月16日推出，并公布抢先购入特典赠品。特典内容为《给妈妈的闪电十一人指南书》，这本书的目的是让妈妈读了以后也能与孩子一同享受《闪电十一人 王牌前锋》的游戏乐趣。



●新世代多媒体宣布，原预计5月10日上市的Xbox360动作冒险游戏《圣殿骑士团》，因游戏区码问题，已全数退货重新制作中，近日内将会重新公告再到货日期。《圣殿骑士团》描绘的是13世纪的黑暗世界。游戏故事主轴架构在二位不可能的组合之间：一位法籍骑士及被封为异教徒的贵族女仕。玩家将在面对萨拉森、法国国王菲利普四世及握有权势的教庭的重重的难关中，揭开圣殿骑士团背后神秘的阴谋并发现圣杯的秘密。

我们一直在努力！

专访：索尼电脑娱乐公司北京代表处

关键词：

PSN　盗版　中文游戏　NGP　PS3　“如果政策开放”……

PSN事件至今已有1个月的时间了，截至本刊发稿之日，欧美地区已经部分恢复了服务，而亚洲地区则还需耐心等待。不过索尼对本次事件的处理还是相当有诚意的，他们为了补偿消费者所采取的一系列优惠措施在相当程度上弥补了玩家们的“心灵创伤”。眼下，E3展即将召开，很多玩家也都非常关注NGP的消息，SCE在这段时间绝对是大家所关注的焦点。日前，《电子游戏软件》杂志社有幸与索尼电脑娱乐公司北京代表处取得联系，并就国内玩家关心的一些问题采访了代表处发言人。可惜的是有很多牵扯机密的话题没有得到明确答复，不过我们仍然能从中看到索尼方面正在为“游戏进驻中国市场”而不断努力，以后我们会与索尼方面加强合作联系，争取在今后更多获取官方的第一手消息，给国内读者带来更多惊喜。

电软：SCE官方对于PS3被破解打算采取何种方式应对？仅凭系统更新似乎并没有明显效果，SCE今后是否打算通过网络“ban机”的方式来遏制盗版行为？

SCE发言人：软件的著作权保护，对于软件商能继续研发及提供新的游戏是非常重要的，我们会寻求通过种种有效的方法来制止侵犯软件制作权的行为。具体方式不便透露。

电软：PSP在中国非常受欢迎，但很大程度上还是因为盗版游戏泛滥，和系统破解后可以运行自制第三方软件的缘故。长久以来，中国的消费者已经习惯了盗版的存在，假如未来的PS4、NGP可以很好地抵制盗版，那SCE怎么能让中国的消费者转变原来的观念？

SCE发言人：我们会积极的配合当地政府推广著作权保护等行动。但是，普及著作权保护不是短期的工作，肯定会需要一定的时间。

电软：日前的PSN遭入侵事件受到了国内玩家的极大关注，通过这次事件，SCE今后将会采取什么样的措施来防止类似情况再次发生？

SCE发言人：SNEI以及外部安全专家公司进行彻底的及大规模的检查，虽然我们正在使用业界最高水平的安全系统，但我们还会导入新的安全系统，确保我们的服务能安全的提供且不会再次发生问题。

电软：近些年，国外某些知名厂商在中国大陆推广多媒体电子产品已经有了成功案例。那么SCE是如何看待家用游戏机和掌机在中国大陆市场的前景？挑战和机遇都有哪些？

SCE发言人：家用游戏机和携带型游戏机在中国市场非常有潜在性。但是软件问题将会是最主要的挑战。如果政策开放，我们将会积极协助推进国内软件商开发中国自主创新的软件，扩大中国文化内容产业。

电软：目前的PS3、PSP上已经有不少官方的中文版游戏，但数量依然不大，而且中文版的推出时间一般要晚许多。假如未来能够在中国大陆推出行货主机，那么SCE是否考虑同时加大游戏的汉化力度，增加中文游戏的数量，提高推出速度？

SCE发言人：将国外的产品汉化虽然也重要，但是主要的还是如果政策开放，我们将会积极协助推进国内软件商开发中国自主创新的软件，扩大中国文化内容产业。

电软：中国的消费能力较之美国、日本等发达国家偏低，低价在国内推出游戏和主机的做法是否可行？2004年行货PS2尽管也采取低价，但行货游戏明显过于老旧，缺乏吸引力。未来SCE在游戏定价方面会制定什么样的方案？

SCE发言人：我们将会继续研究适合中国市场的价格带。另外，如果政策开放，我们将会积极协助推进国内软件商开发中国自主创新的软件，配合中国市场所可以接纳的价格，扩大中国文化内容产业。

电软：3月份日本地震海啸对SCE的实际影响如何？目前NGP的生产是否有影响？

SCE发言人：现阶段我们没改变原有的计划。

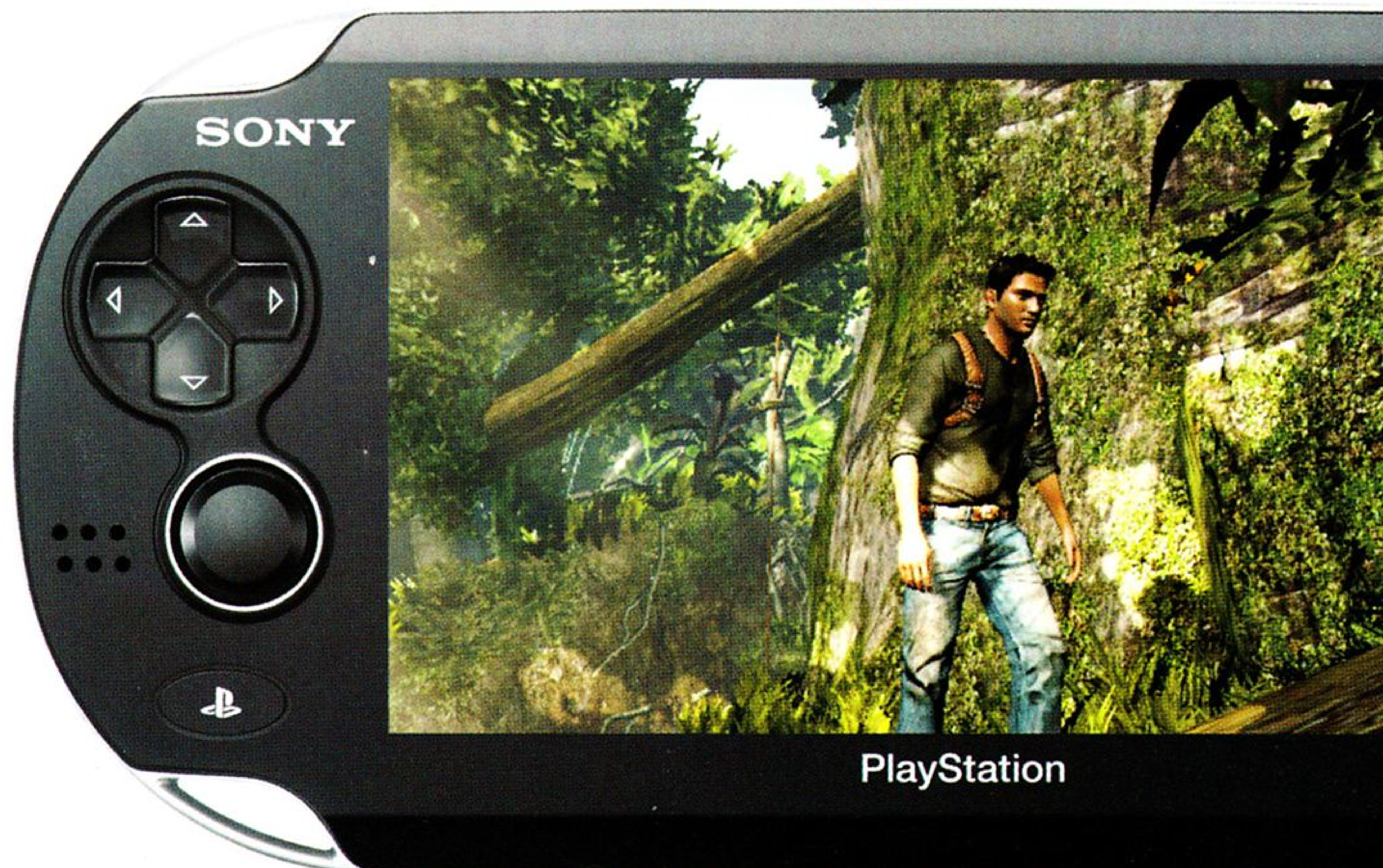
电软：今年的E3展上，NGP将会以何种方式展出？有没有现场提供NGP游戏试玩？

SCE发言人：现阶段还不便透露。

电软：PS3的“寿命”还有多久？SCE何时打算发布下一代主机的消息？

SCE发言人：PS3为一台前所未有的高功能及多性能的电脑娱乐系统，周边服务业越来越丰富，另外，PS3在全球的销售量也继续在增长，因此PS3的实用性肯定比以前的主机要强，使用时间也更长。

现阶段还不便透露下一代主机的计划。



[不吐不快电软视点]

*人类史上最后一份手写拼贴报纸*总第300期

•领衔主演：为了三百期已有失眠症状的小沛、蔬菜汁、赤银、肥皂、宇多田、莫邪等
•独家专利羊皮纸插画装帧：为三百期豁出去的汤米





[COS演职员：肥皂（酱油甲）、蔬菜汁（平井一夫）、赤银（酱油乙）]

◎4月26日，发生PSN用户情报泄露事件，涉及7700万用户，5月17日，索尼副社长平井一夫公开道歉。

• 蔬菜汁：赤银！表情做作，略显浮夸啊！为啥我隐隐觉得你低着头在闷笑呢……
• 赤银：第一次上镜，难免紧张，另外肥皂，昨天给你购置的西装为啥不穿……
• 肥皂：表怪我，你瞧蔬菜汁不也带着个篮球上镜么……不过灯光师不错，很有郁闷的感觉。
• 小沛：肃静！说正事，如果E3PSN还这个样，估计平井一夫的表情就和蔬菜汁类似了……







[COS演职员：宇多田（五道杠）]

◎《电软》编辑部攻略部队总队长"宇多田"，4岁开始玩FC、MD，看《电软》、《游戏日》、《XXXXXXX》。积蓄全部购买了游戏主机和正版游戏，现拥有260多张正版。理想是"为游戏事业而奋斗终生"。

• 宇多田：看哥的造型怎么样？
• 肥皂：多田是个好同志！
• 宇多田：……
• 宇多田：哥就是游戏界的"五道杠"！
• 蔬菜汁：多田，你里边儿穿的肯定不是跨栏背心儿，指定光着板儿脊梁呢！
• 小沛：别让孩子输在起跑线上！

读者来信信封背面……

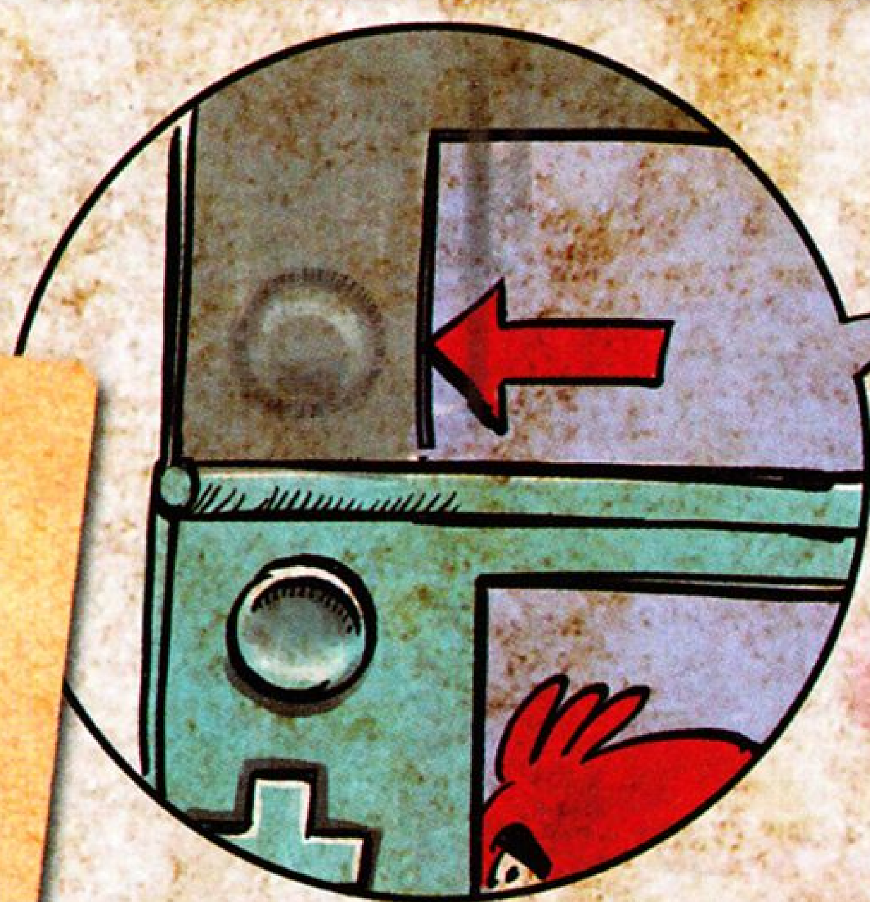
[COS演职员：蔬菜汁（Wii 2主机）
蔬菜汁乱入：%¥#……&×]

◎有传言说6月6日的E3展上，任天堂将展出Wii的后续主机。

•虽然任天堂的新主机还没有上市，但是已经流言满天飞了。据说新主机不仅手柄上有一个高清液晶大屏幕，还附带了"放在床头可以镇宅辟邪"、"夏天驱蚊"、"鞋拔子"的新功能

【COS演职员：赤银（岩田聪）】

• 自3DS发售以来，"裸眼3D"的卖点好似一把"双刃剑"，几家欢喜几家愁。而抛开任天堂新掌机的3D效果不说，美版死机和压屏问题已经成为困扰玩家最多的问题。希望任天堂官方能早点提出相应的解决方案，造福玩家、环保万岁、吃梨吐核、下雨打伞、吃嘛嘛香、世界和平！





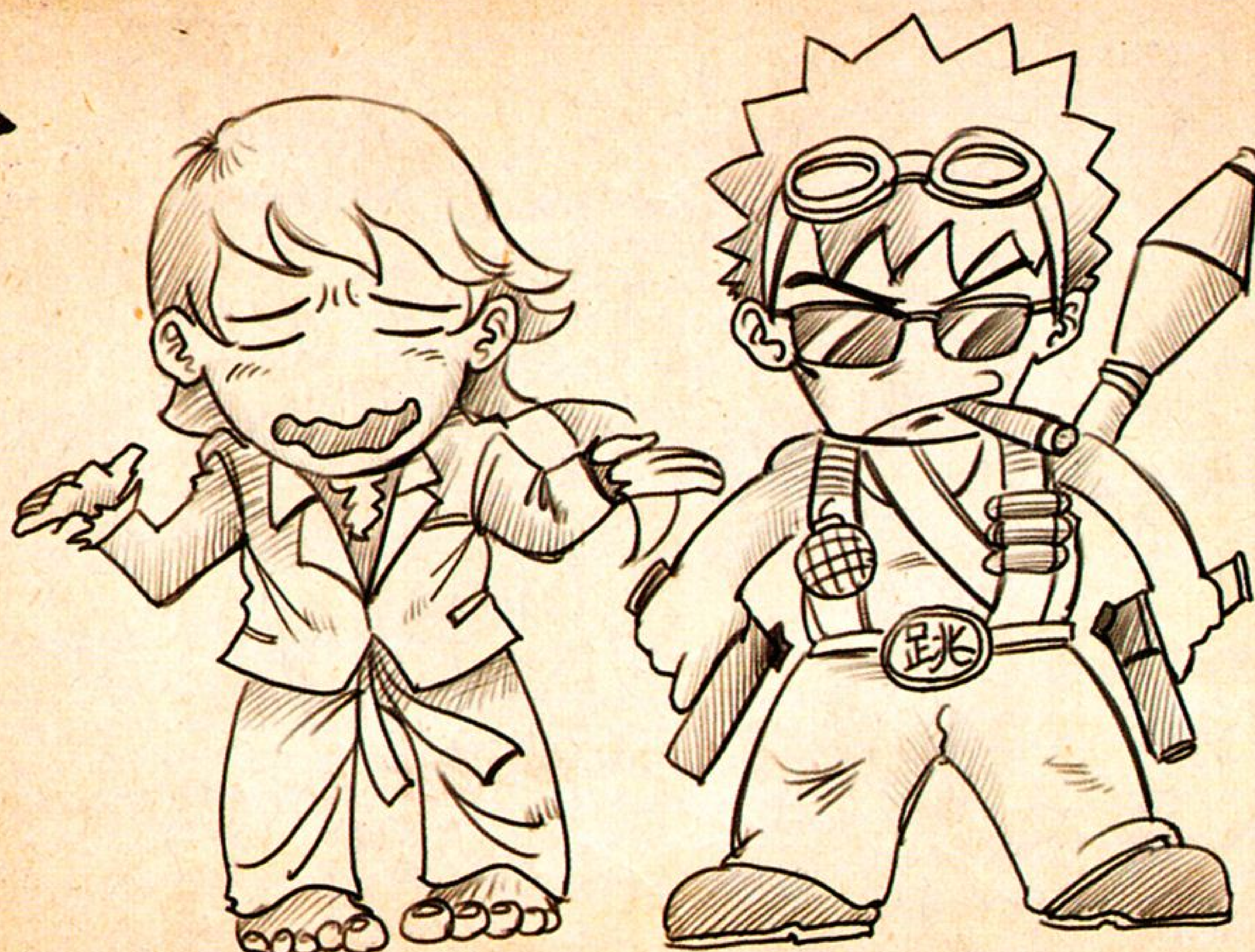
所有的游戏都将在此集结，谁再说第三方坟墓我就和他急！

【亲爱的读者，如果您看这张图有裸视3D效果，那么恭喜您，眼科请上楼……】

【COS演职员：小沛（Gearbox总裁）、肥皂（公爵君）】

• Gearbox总裁日前在公开场合宣布，《永远的毁灭公爵》将于6月中旬上市，除非遭遇日本那样的大地震。《永远的毁灭公爵》自从宣布开发至今，已经跳票15年，期间有21款主机发售、《海贼王》刚开始连载、《银魂》和《火影忍者》以及《死神》还没出现。

• 蔬菜汁：特别迟和忘了开跟它一比，这都不是事儿！
• 肥皂：少年按照当初的约定等待了多年，但依然没有等到少女的出现。如今，少年已经成长为大叔，希望少女真正来到大叔面前的时候，依旧是个貌美的姑娘，而不要变成大妈！
• 宇多田：《毁灭》制作小组所在地的德克萨斯州人民表示，鸭梨很大！



高考将至，此歌代表我的心~"啊嘶得啊嘶得，啊嘶得咯得咯得"





时隔多日，这张曾经的靓照再现江湖，风起云涌……祝所有考生度过烦躁期后，就像龅牙哥面对大家"传诵"时的心情一样，淡定无比欢乐无限。

【COS演职员：莫邪（龚丽娜）、蔬菜汁（龅牙哥）、肥皂（茫然弟）】

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

铁拳英雄集结 上演双人大混战

ARCADE GAME ARC	本刊译名：铁拳TT2			2011年秋季预定
	对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	SYSTEM369基板	1-2人	720P	审查预定

《铁拳TT2》是自1999年7月的《铁拳TT》后，相隔12年再度登场的双人搭档格斗作品。收录包含《铁拳6 血之背叛》在内的历代人气登场角色44名，采用更具变化性的2对2组队对战玩法，玩家可随时切换角色与运用全新"搭档强攻"系统，展开4名角色交替混战的激烈格斗。制作人原田勝弘近日参加GTI台北展，带来了本作的最新消息。



父子仇怨继续上演

←虽说是混战，但剧情依然继续，三岛家的恩怨究竟如何发展呢？



协力摔投技

→摔投技非常有观赏性，本作的协力摔投技更是花样迭出。

孤傲的疾风恶魔 三岛一八

三岛一八在前作中的胜利结局是他率领G社士兵打败了风间仁，三岛集团肯定也收入他的囊中。不过正统的结局当然不是这样的，加上这次的时代背景似乎比较混乱，在新作中三岛一八还是需要继续和他的父亲和儿子乃至于他的爷爷战斗。



《铁拳 TT 2》制作人原田勝弘专访

记者：为何会在12年后再度推出采用双人搭档（Tag）系统的《铁拳TT》新作呢？

原田：之所以会再度推出《铁拳TT》新作，主要是因为玩家的意见。初代《铁拳TT》是以《铁拳3》为基础所制作的，1999年7月推出至今已有12年之久。之后历经《铁拳4》与《铁拳5》两代都没有推出《铁拳TT》新作，因此当初推出《铁拳6》时，许多玩家都强烈希望我能推出《铁拳TT》新作，于是我就顺应玩家意见推出《铁拳TT2》。

记者：在《铁拳6》时是不是就已经预留好双人搭档系统的架构了呢？

原田：当初在推出《铁拳6》时，因为是首次迈入PS3或Xbox360这样的高分辨率次世代平台，因此并没有充足的开发经验，因此在程序开发上想要实现双人搭档是有困难的。不过在经历街机版《铁拳6》、《铁拳6 血之背叛》与家用版《铁拳6》的开发后，制作团队累积了相当多的开发经验，已经能克服技术上的困难，现在即使是塞入2倍的角色，画面质量也不会有所减损。



记者：您觉得《铁拳TT2》与《铁拳TT》之间最大的差异是什么？

原田：主要应该是对战双方共4名角色能同时登场这一点吧。在《铁拳TT》中，虽然采用的也是

时光倒流 战斗力最强

三岛平八

三岛平八算是三岛家族中罪恶的起源，一开始就是他先打算杀死自己的父亲夺取首脑地位，结果这种叛逆基因一代代传了下去，他的儿子、孙子包括养子都相互仇杀，打算篡夺财团领导人的位置。年轻化的平八在实力方面一定会有所提升，只不过他的头发实在很有喜感。

年轻版初登场



←三岛平八初代的设定就是75岁，如今则首次以年轻样貌出现。

三岛财阀创始人

三岛仁八

三岛仁八曾是享誉世界的武术家，后来三岛平八背叛并夺取了他创始的三岛财团，从此仁八隐姓埋名。仁八在5代的结局中死去之后，因为本作的时代背景设定比较靠前，所以得到了复活，但不知能力是否还那么强。

《铁拳TT2》IC卡系统

本作除了画面得到一定程度的提升还有游戏系统改变之外，街机版还采用了新的IC卡系统，取消先前1个角色对应1张卡片的设计，现在只要1张卡片就能记录所有游玩的数据。网络服务也得到翻新强化，提供更丰富的角色造型、称号、讯息自定义功能，并新增可与好友组队共战的战队系统，让玩家通过全球化的TEKKEN-NET服务，享受更多样化的社群交流互动乐趣。



←全新场景，更细腻的表现。

双人搭档系统，不过同时上场的角色最多只有2名，每次切换上场角色时都是1名完全退场后另1名才跟着上场。这次《铁拳TT2》同时上场的角色则是扩增到4名，对战双方的2组搭档都能一齐上场，连手施展这次新增的搭档强攻招式。由于是采用双人搭档系统，因此原本综合实力较低而乏人问津的角色，也可以通过双人搭档互补有无的方式来发挥各自的存在价值。而特定的角色搭档还会有让玩家会心一笑的开场演出。

记者：这次总共收录多少登场角色？是以什么标准来决定？



原田：《铁拳TT2》收录系列作有史以来最多的44名登场角色。决定登场角色的标准主要是看人气，这次新加入的角色都是过去的人气角色。像是16年前在《铁拳2》初次登场的风间准就是其中之一。自从她在《铁拳3》失踪之后，这14年来许多玩家都希望能让她再次登场，因此这次就决定把她加进来。还有很多设定也都是依照玩家意见。

记者：不过风间准不是已经死了吗？

原田：这其实是误解（笑），当初只有说她失踪了，并没有说她死了。

记者：《铁拳TT2》的故事与本传之间有什么关联吗？

原田：基本上是无关的。不论是《铁拳TT》或是《铁拳TT2》都是因应玩家意见所制作的祭典类型作品，主要是以服务玩家为出发点，因此本身并没有严谨的故事背景设定，与本传故事无关。



记者：相较于《铁拳6》来说，《铁拳TT2》的画面表现有哪些提升呢？

原田：最显著的就是画面上同时出现的角色数量变为2倍（从2人变为4人），角色的脸部描绘、表情演出、筋肉转折、关节屈伸等部分也都比《铁拳6》更为细致，着色器特效处理也更为丰富。关卡背景的描绘同样也有所提升，变得更生动多变。环境光源投影的处理也有所改良，背景投射的光线或阴影现在都会清楚的呈现在角色身上，之外还追加了尘土脏污等环境互动特效。

全方位立体格斗

吉光



吉光手中的妖刀非常厉害，但同时也是他的困扰，因为妖刀的魔力会影响到使用者，而使用者必须靠让妖刀饮血的方式才能控制这种魔力。于是吉光开始四处寻找恶人，用他们的血来镇住妖刀，他参加铁拳大会的目的也就是为了铲除恶人。但纵观这几代剧情，似乎他并没有杀死过谁。

形态百变 万字党首领

风间飞鸟

天真任性 风间流新人



风间飞鸟是风间仁的表妹，功夫类似风间准，其实比较天真无邪，参加铁拳大会的目的就是为了找冯威挑战，但似乎并没有得偿所愿。另外她和风间仁的关系较复杂，似乎有些暧昧。



一探究竟 飞鸟的目的

←本次飞鸟显然是追随风间仁而加入了比赛，但由于时间混乱，具体原因还是个迷。

记者：使用的多边形（Polygon）数量大概增加了多少呢？

原田：大概是《铁拳6》的1.5倍左右吧。

记者：那么在4名角色同时上场时，画面流畅度是否会受到影响呢？

原田：这次展出的版本会延迟（笑），不过这个版本是2月在日本“AOU2011街机展”中展出过的版本，并不是最新版，目前开发中的最新版其实已经不会延迟了，完成版也不会。



记者：您认为《铁拳TT2》最能吸引《铁拳6》玩家的特色是什么？

原田：最主要的应该就是双人搭档的组合变化，《铁拳6》玩家或许对《铁拳TT2》大部分登场角色都很熟悉了，但是在双人搭档的不同配对组合之下，将能充分享受前所未有的全新乐趣。

记者：除了主轴的格斗系统之外，这次《铁拳TT2》还加入了哪些新要素？

原田：先前的段位或是服装等要素，这次《铁拳TT2》都有保留，并提供更多的变化，

记者：先前在《铁拳6》所累积的战绩等纪录也都可以继承下来吗？

原田：因为两款是不同游戏，因此战绩并不会继承过来。不过玩家以游戏虚拟货币购买的造型配件等道具，目前是有考虑提供转移的方案，但还未确定，而且也只能在有网络服务的地区实施。

记者：用来回放各店面玩家对战实况的“展示台（Live Monitor）”这次有哪些强化？

原田：最主要的强化之处就是加入操作按钮与卡片阅读机，之前的展示台只能播放器台预设的内容，这次的展示台则是可以让玩家自己选择要看些什么，还可以读取手头上的IC卡片，连上网络阅览自己的战绩或是储存在网络上的对战实况。而且这次的网络服务已经全球化，因此可以通过展示台观赏到来自全世界的精彩对战实况，还可以透过虚拟分身“灵魂（Ghost）”彼此交流。



记者：您在Twitter上曾提到《铁拳TT2》是采用SYSTEM369基板，该基板与之前有什么不同呢？

原田：SYSTEM369基板与之前《铁拳6》采

激烈度再攀高峰

抗争恶魔的血统 风间仁

高傲的富家千金 莉莉

本作的时间设定的确太奇怪了，风间仁和历代一样，似乎年纪没变。但三岛平八年轻了，按说一八也应该年龄不大，可这个家伙是哪里来的啊？算了，这么深究的话，恐怕像莉莉、飞鸟、小雨等人也都不应该存在了。





恶魔附体 目标最强

→恶魔风间仁固然实力强劲，但没变身之前的仁也不可小视。

莉莉是个富家千金，但似乎家族企业也面临过破产的危机。这个大小姐倒是不爱红妆爱武装，整天找机会跟人打架，特别是她经常和风间飞鸟较量。这两个人年龄相仿，又都是痴迷于武术，本作中的她俩一定还有好戏上演。



用的SYSTEM357基板都是PS3兼容基板，基本架构没有太大差别大致相同，不过在网络联机的部分有一些改良，可以提供更丰富的网络服务功能。

记者：越来越多街机游戏支持网络联机对战，不知您有是否有考虑过让《铁拳》系列也支持？

原田：格斗游戏的判定都是以几十分之一秒的时间在计算，因此会受到网络联机延迟的影响，虽然可以通过一些技术来减轻，不过不可能完全避免。另外，支持网络联机对战的街机游戏多半是以局为单位来游玩，不论输赢都是固定玩几局就结束，不过格斗游戏是胜者可以一直玩下去，如果能通过网络联机对战，那么高手越多的店家反而越赚不到钱，因为只要一直打败远程的对手就能霸台，店家不会乐见这种状况。因此目前并不考虑让街机版支持网络联机对战。

记者：目前《铁拳TT2》的开发进度是多少？预计什么时候正式推出？

原田：目前的开发进度大概是70～75%左右，原本是预计2011年夏季推出，但是受到东日本大地震影响，因此时程可能会延后。当时因为公司停电导致软件开发进度延误，工厂停工使得机台生产进度落后。目前是希望能赶在2011年秋季、大概是10月前后推出，不过目前还不确定。

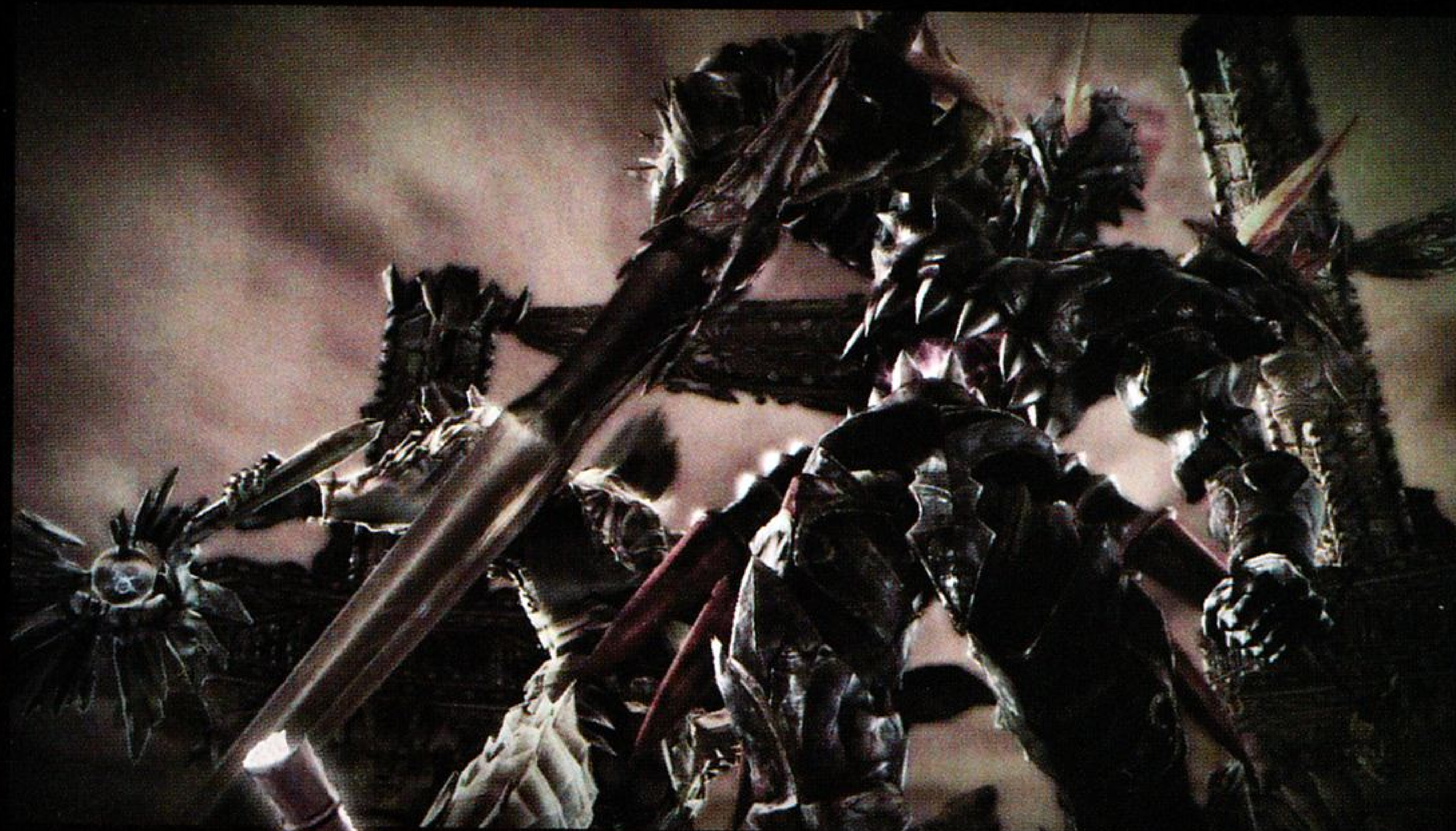
记者：《铁拳TT2》有计划推出家用版吗？

原田：因为这次是街机游戏的展览，我如果直接说会推出家用版的话，那么那些考虑购买街机版的顾客一定会生气的（笑），不过按照以往系列作的惯例来看，很值得期待（笑）。

记者：能否透露您与CAPCOM小野义德制作人合作的《铁拳X街霸》计划目前进度？

原田：由CAPCOM小野先生那边负责的《街霸X铁拳》进度大概是50%，由我负责的《铁拳X街霸》进度大概是0%（笑）。因为目前我的心力都放在《铁拳TT2》的开发上，得先把《铁拳TT2》完成才能对玩家有所交代，完成后才会着手进行《铁拳X街霸》的开发。









PS3 X360	本刊译名：灵魂能力5			2012年预定
	对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

预定2012年推出的对战格斗游戏《灵魂能力5》，于5月12日开设了宣传预告网站，并公布首部预告影片。最新作以4代17年后的时空为背景，由新登场的青年剑士派卓克罗斯（Patroklos）担任主角，骑士齐格弗里德（Siegfried）也会再度登场，新旧角色齐聚一堂，展开全新的正邪对决传奇。

剑刷新篇章

执掌正义之刃 救赎世间邪恶灵魂

邪恶力量再临

新参战角色 魂之利刃争夺者

SOUL CALIBUR V

齐格弗里德

齐格弗里德在前几作中一直是主角，他手中的正义魂刃也是游戏中最为亮眼的武器。本作中的他已经步入中年，但岁月的沧桑并没有在他身上体现。相反，他的使命并没有结束，邪恶的魂刃所带来的诅咒一直困扰着他。

派卓克罗斯

派卓克罗斯是本作中新登场的角色，目前官方还没有他的详细背景介绍。但从影片的最后我们可以看到，魂刃的眼中看到的就是这个青年剑士，而他的奋力一击似乎就是想要摧毁魂刃，看来他是个正面角色。

格斗热潮再掀起 灵魂能力火爆E3

本作目前仅公开了一段宣传视频，除了一名新角色外没有其他报道。据官方表示，本作的更多内容将于6月初举办的E3展中公开。





新角色的的武器和索菲亚、卡桑德拉一样，都是短剑和盾牌，相信制作小组不会偷懒到连招数都一样，届时我们一定可以看到更为刚猛的剑盾攻击。

血战毁灭魂刃的征途





正邪抗衡 新力主宰

派卓克罗斯的这一击恐怕还是不能摧毁邪恶魂刃，今后的剧情发展非常引人注目。



全新面貌

本次的两把终极神剑的外观都有所变化，异常华丽。





登场的人气角色

影片中出现的老角色只有3个，当然还会增加一些，但故事讲的是17年后，恐怕会有部分人因此而不能参战了。



目光的焦点 统治邪恶力量

又见鹰击长空 见血便封喉

ACE COMBAT®
ASSAULT HORIZON
エースコンバット アサルト・ホライゾン

PS3 / X360	本刊译名：皇牌空战-突击地平线		2011年10月11日
射击	NBGI	价格未定	版本未定
蓝光/DVD	未定	分辨率未定	审查预定

皇牌空战系列的最新作，本作以创新为理念，力求抹去系列作后续作品的弊端，追求更完美的突破。因此，加入了导致“折翼垂死”的近距离攻击系统，超高速的近距离攻击对操作的要求更加精细，而空中追袭战的热血要素也激起了“飞行员”们对本作的憧憬，不知道这次又会有多少个“红男爵”诞生了。

鲨鱼

反抗军王牌飞行员马可夫，座驾为机头处有锯齿纹身的战机，按照外形特征推断，有可能为苏霍伊型号战斗机（SU-31？）。



鲨鱼游弋巡视 锯齿露锋芒





→本作对爆炸的刻画明显加强，火光与碎片给人极为震撼的冲击力。

黑云压阵 反抗军袭来



座舱进化



→从第一视觉的座舱中俯视地面，像风一样自由翱翔。

两机交汇 必有一坠



←令人震撼的近距离格斗战残酷场面。

画面加强

→爆炸烟雾久久弥散不去。

离弦之箭 空对空导弹



←空对空导弹也是空战的重要武器之一，从锁定到击坠都需要精确计算。

鱼游浅水 划破长空



←两颗空空导弹在天空划出笔直的轨迹。



PS Portable PSP	本刊译名：上旋台风		2011年7月28日	
	恋爱冒险	GIGA / Alchemist	7140日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	15岁以上

2008年老牌恋爱游戏厂商戏画发售的R18限定游戏。题目中的“さかあがり”是体育课矮单杠自下上翻旋转动作的意思，很遗憾中文似乎没有专门的叫法，姑且翻作“上旋”好了，某处翻译成“上坡”实在是令人难以理解。本次PSP移植新增加一位女主角，剧情大幅修正的同时有追加大量新CG哦。

移植版新追加女主角





啊，那个，我是2年E班的大泽柚唔……学生手帐学生手帐……

大泽柚 CV 凉宫琉那

性格内向，怕羞。基本是个努力家。有些天然呆的地方，总是着急而说话咬到舌头。时常鼓起腮帮子，给人一种小孩子的印象。



绮罗凛 CV 加藤英美里

虽然很不愿意承认 我是泰德的妹妹

男主角皆川巧的恶友绮罗泰德的妹妹，敌视学园祭实行委员会的高一女子。与哥哥相反是个礼仪端正的孩子。





……皆川巧，觉悟吧！

绫濑奈都希 CV 伊野美由纪

巧的同班同学，作为副班长统领整个班级。好胜对抗心强的女生，和身为班长的巧处处对着干。总是误解，头脑又不好老是出错而被部下吐槽。



守永缘 CV 风音

今天一定好好纠正你的性格！

巧的青梅竹马，数年间不在同一学校稍微有所疏远。比巧大了半个月而因此高了一个年级。担任学生会长，性格是正直死板的大姐型。

深咲凉 CV 远山枝里子

……我和你打过招呼了。

主角巧转学过来后，当时最为在意的人物。对周围的人加以疏远，不轻易与他人交流。经常眺望着教室的窗外，极为典型的三无少女系角色。



享受人生吧 精彩校园生活



↓→充满个性风格迥异的女主角们。



台风般的少年皆川巧，等着他面前的是……

讴歌青春吧！少年

快盗天使 × ツインエンジェル 時とセカイの迷宮



萌系博彩机移植 人气声优袭来

PS Portable PSP	本刊译名：快盗天使-时间与世界迷宫		2011年8月25日
	冒险解谜	Alchemist	7140日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

原作是06年在日本的博彩机上形成话题的萌游戏《快盗天使》，成功移植PSP上以后，保留了原作中的战斗系统，由人气声优担任各角色的配音演出，依然是圣切诺利学院的水无月遥与神无月葵担任主角，通过学习、社团生活以及学园祭，将一个丰富多彩的生活呈现在玩家面前。



游戏中每个角色都有很多衣服以及不同的装饰品。←

各种萌点

不同的萌，总有一款适合您。→



小品游戏别具风情

←极具特色的小游戏也让人觉得亲切。



TALES OF XILLIA™
テイルズ オブ エクシリア



以“决不动摇的信念”为主题的NBGI新作RPG角色扮演游戏，传说系列最新家族《无尽传说》近日再次公布了主角队伍新角色的消息，年近62岁的老精灵术士——罗恩·J·伊尔贝鲁特全新登场。不过游戏的发售日目前尚未明确，如此一款汇集各种新要素，以及藤岛、猪股首次联袂合作的游戏，着实令人期待。

年过6旬的老执事，第六名同伴资料公开！主角们的队伍越发热闹起来了！

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说		2011年预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定





在大国拉·修伽尔的商业都市相遇的老执事。在以往系列的角色中，除去精灵族的角色之外，62岁可以称得上是最为年长的一位了。



老骥伏枥 志在千里

烈士暮年 壮心未已









罗恩·J·伊尔贝鲁特

CV：麦人

时间对老人来讲相当贵重呢
没有止步不前功夫了

◆年龄：62岁 ◆身高：175cm

侍奉大国拉·修伽尔高级贵族的老执事，平时表情柔和，但也拥有和年龄相应的魄力眼神。有着渊博的知识和卓越的状况判断力、分析力。

ロックマンDASH3 —PROJECT—

试玩版先期发售



这是一个蔚蓝的世界
海洋中散布着一些零星岛屿
和古代的遗迹
辛勤的探索人为挖掘资源而努力
汗水已浸透了衣衫
为了明天而奋斗

古代遗迹中隐藏着黑暗

危险正逐渐逼近
一场波澜壮阔的大战正拉开帷幕

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：洛克人DASH3序章		2011年6月7日
动作冒险	CAPCOM	200日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

即将于6月7日发售的《序章》是通过玩家参与游戏，以进行改进的试玩版本，玩家通过付费下载可以获得游戏，游戏中会穿插很多开发用草图以及平面分镜头，流程不长，有10个左右的任务关，玩家可以将试玩后的意见反馈给开发小组，以便制作方对最终版《洛克人DASH计划》进行相应的调整。本作的世界观十分壮阔，故事以地上世界中的古代遗迹为引子逐渐展开……

口头禅义理人情 天生的冒险家



醒目的一点红 暴力少女 逆反无罪



→埃洛将头发染成了红色，成为一道靓丽风景。

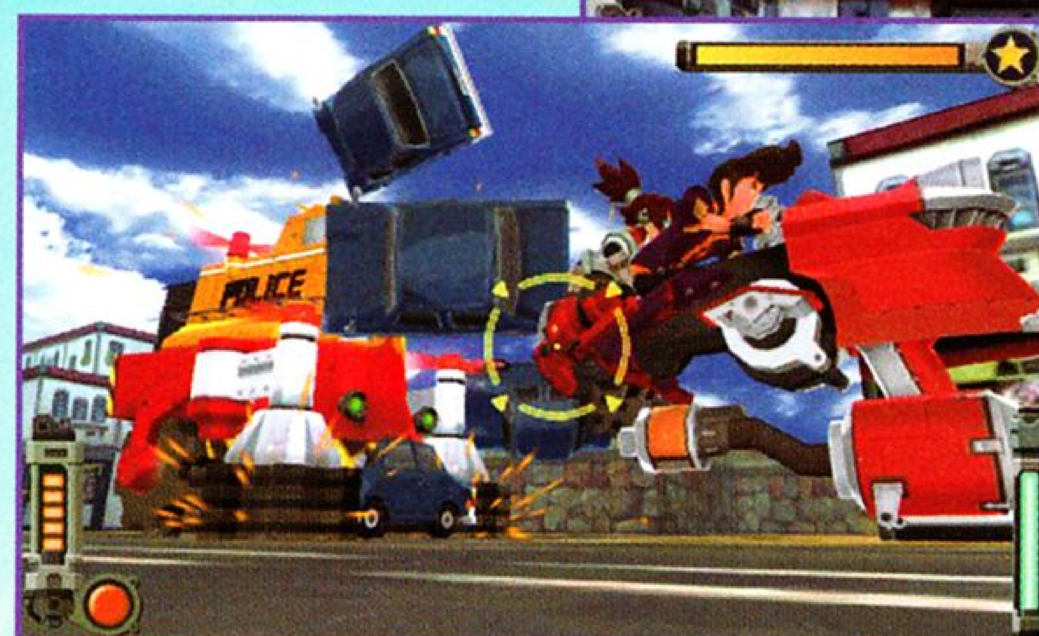
出征前日 欢乐合影



←本作中出现的角色超多，左图是巴瑞特与亲密伙伴们的全家福照片。



→利用建筑物间的高低落差，跳跃前进的战斗方式。



↑本作中的射击感超级爽快。

→在空贼的帮助下，翱翔在天空。

像小鸟一样 展翅翱翔



展开新的冒险 与心之彼端

PS Portable PSP	本刊译名：ToHeart2 迷宫旅人		2011年6月30日
	迷宫角色扮演	AQUAPLUS	5040日元	日版
	UMD	1人	容量未定	17岁以上

作为2009年底发售的PC版R18游戏《愛佳でいくの!! ～ Leaf Amusement Soft Vol.5 ～》中收录的3D迷宫冒险游戏，本次于PSP上移植单独发售。由于地震海啸等原因原定发售日5月26日的本作发表延期声明之后，日前终于再次决定了新的发售日为6月30日。

增 追加游戏系统

和PC版不同本作对于游戏系统加以大幅改良。队伍最大人数增加到5人，并且支持阵型的变更，对伤害有着不小的影响。新的地图和迷宫、怪兽、装备品、道具也都大幅追加。



通过捕获（封印）敌方怪兽，可以阅览更为详细的资料，并且有特殊的剧情CG可以鉴赏（虽然很遗憾原作的精髓无法在这里展现）。另外随着角色升级不同人物可以习得限定的特殊技能哦。





经典角色 幻想再现

←原作女主角们在幻想世界展开冒险。

→换上了各色害羞的大胆服装饰品。



←游戏剧本随着移植也将得到大幅加笔修正，追加了大量新的对话事件。



大杀必死

←为玩家带来前所未有的全新感觉诱惑体验。

多彩的互动

→游戏中角色各种行动可以引发传说系列常见的移动对话哦。





NINTENDO Wii	本刊译名：潘多拉之塔 直到回到你身边		2011年5月26日	
	动作角色扮演	NIINTENDO	6800日元	日语
	DVD	多人	480P	15岁以上

任天堂在WII平台即将推出的本作是由曾制作《海贼王 无限巡航》以及《JUMP终极明星大乱斗》的GANBARION所负责开发。游戏将不会只是单纯的「横握」WII遥控器来进行游戏，而是试图利用WII遥控器原本设计的体感机能，构成本作独有的游戏操作方式。

游戏剧情相关

故事讲述受到诅咒的女主角会随着时间渐渐兽化，玩家为了阻止少女的兽化手持锁链朝一座座的高塔迈进。主角拥有除了锁链之外的武器，各自拥有不同攻击的特性。除此之外也搭载了利用素材强化武器的炼成系统。



向塔顶前进 解除诅咒

←玩家要征服邪恶之塔，解除女主角身上的诅咒。







英雄救美女

→游戏不仅仅只是玩家看到的帅哥救美女这么简单。

恩德

年龄：22岁

不怎么爱说话的男子，为了帮塞莱丝解除身上的诅咒拿着手中拥有神秘力量的锁链出发了……

拥有神秘力量的男主人公

塞莱丝

年龄：18岁

心地非常善良的女孩子，在收获祭上被选为表演的巫女，但是却被突如其来的神秘力量所诅咒。

被兽化诅咒的女主人公



古莱埃

年龄不详

被军队追赶的行商人，帮助两位主人公寻找解除诅咒的钥匙，背后的壶子里面貌似装的是她的丈夫。

神秘商人 关键性角色

古典奇幻日式A·RPG

只为实现那梦想



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：剑、魔法与学园3D		2011年7月7日
本格派3D迷宫学园RPG	ACQUIRE	5880日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

2008年PSP上发售的《剑、魔法与学园》系列第4作，继PS3平台之后本次再度登陆3DS。以剑与魔法的奇幻世界冒险者养成学园为背景，继承系列特色的可爱画风与正统迷宫探索内容，并通过3DS的3D立体裸眼视觉强化后的3D迷宫探索将更富临场感。

创造分身 开始冒险



←玩家将作为莫蒂亚尔学园的学生，并可选择喜欢的发型声音制服等。

→共有10个种族、30种主副修科目可供玩家选择。

各色设施 各取所需



←学校中各种各样有助于冒险学习设施

玩家种族介绍

菲亚利
常作为人神之间交流桥梁的种族，身体细小的原因有很多种说法，有说是为了迷惑他人而现形。

菲露帕
人称先祖继承了猫的血统的种族。特征是种族全体都比较怕生，因此经常被其他种族孤立。

诺姆
本体是被称为阿斯托拉鲁体的精神体，并不具有实体。将灵魂凭依在义体上行动。

库拉兹
即使是成体也只有类似人类儿童的大小。喜欢牧歌的和平主义者居多。特征是动作迅速双手灵活。

塞雷斯蒂亚
继承天使之血的种族。由于看重绝对的正义，对不公正表示强烈的厌恶。心灵被邪恶充斥的话翅膀会变黑，被称为堕天使。

人类
并没有特别的长处和短处，具有各种领域的适应性。和其他种族相比寿命较短，不过具有较高的繁殖力。

精灵
住在森林热爱自然的种族。身体纤细，具有尖耳朵。古代拥有妖精的祖先。

多瓦弗
身材矮小但却具有与身体不相应的强大力量。尽管给人血气旺盛，性格粗野的印象，但是有着高度的言语能力。

恶魔
继承冥界血脉的种族。虽然看上去脸色不好，实际上是普通，喜好孤独者较多，人称不适合于集团行动。

巴哈姆恩
继承龙族血脉的种族。对其身世血源极为骄傲，因此而态度上蔑视其他种族的人较多。

古代欧洲奇幻冒险

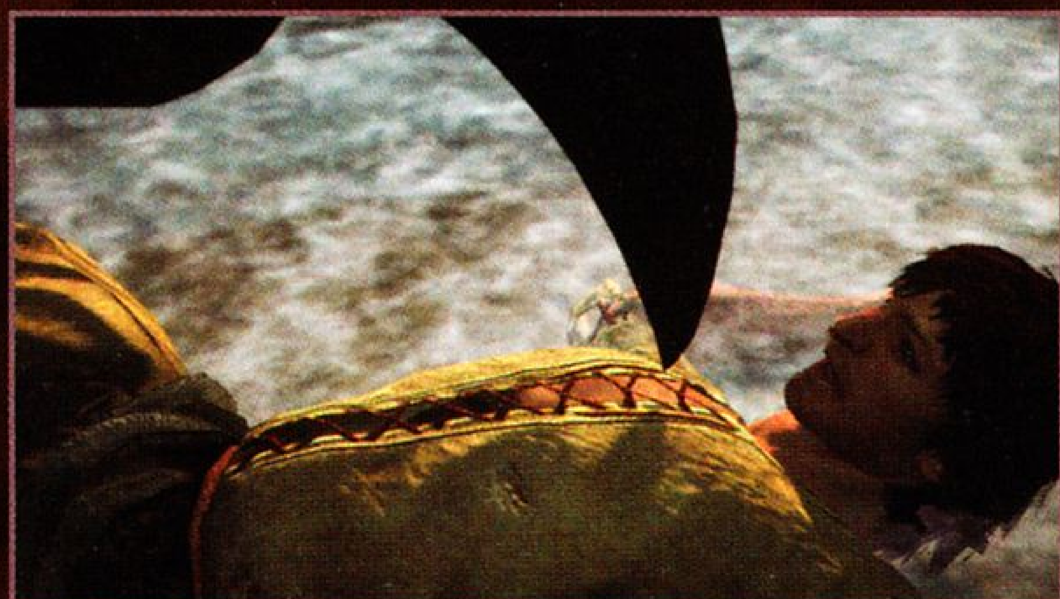
DRAGON'S DOGMA

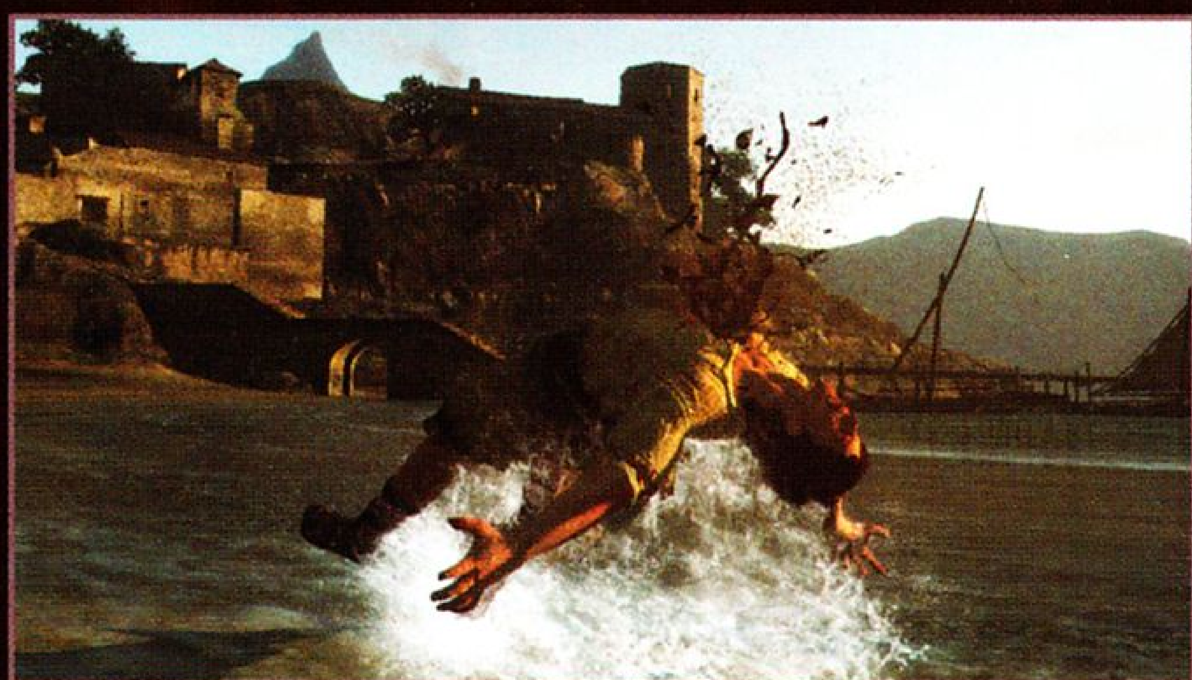
PS3 / X360	本刊译名：龙族教义		2012年春季预定
	动作	CAPCOM	售价未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是由小林裕幸与伊津野英昭领军，采用MT Framework游戏引擎开发的原创动作游戏，游戏以古欧洲世界为背景，采用高自由度的开放设计，细致生动地细致描绘出古欧洲的景观。玩家可选择担任战士、法师或游侠，与其他3名NPC组队并肩作战。

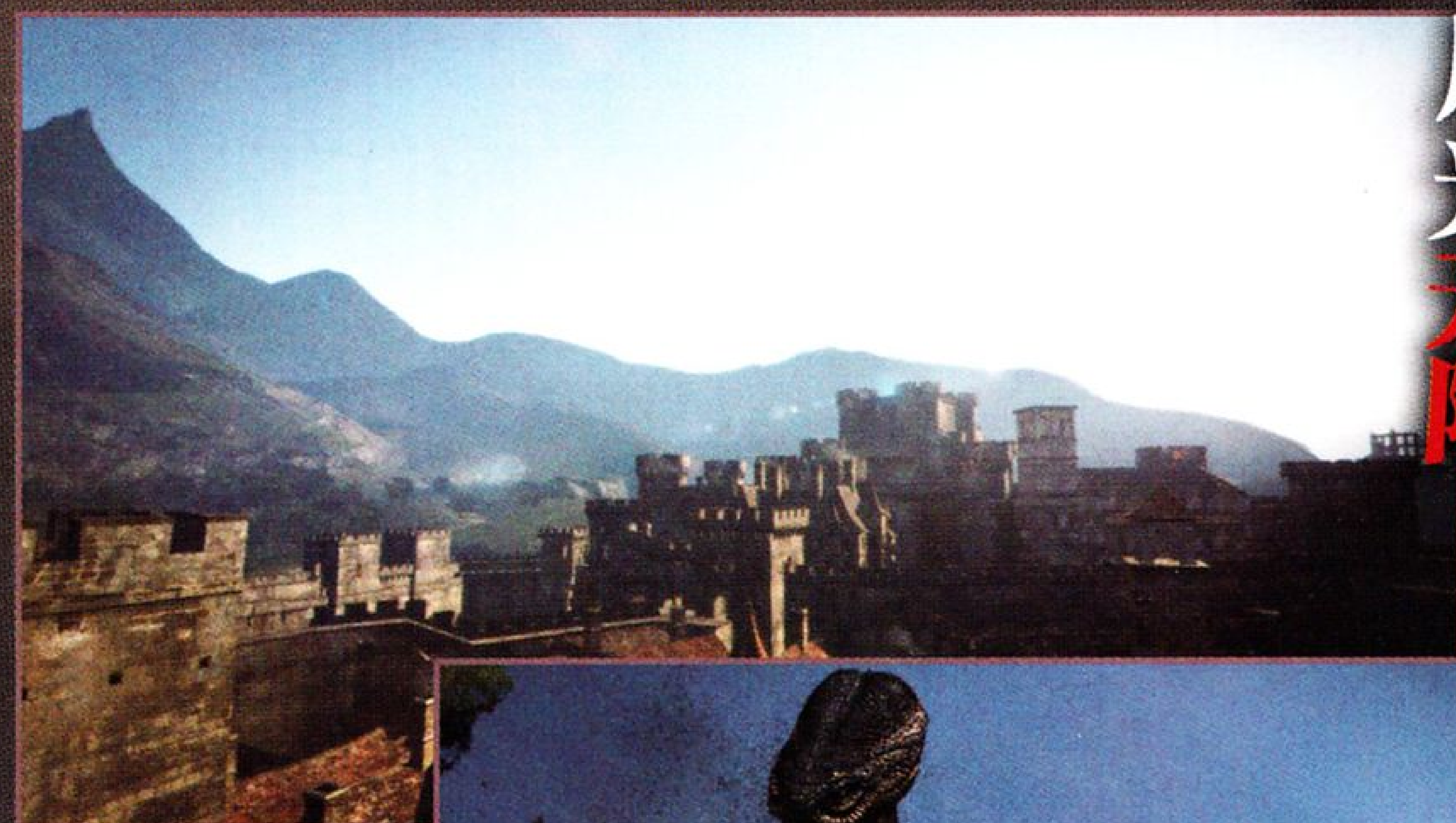
主角

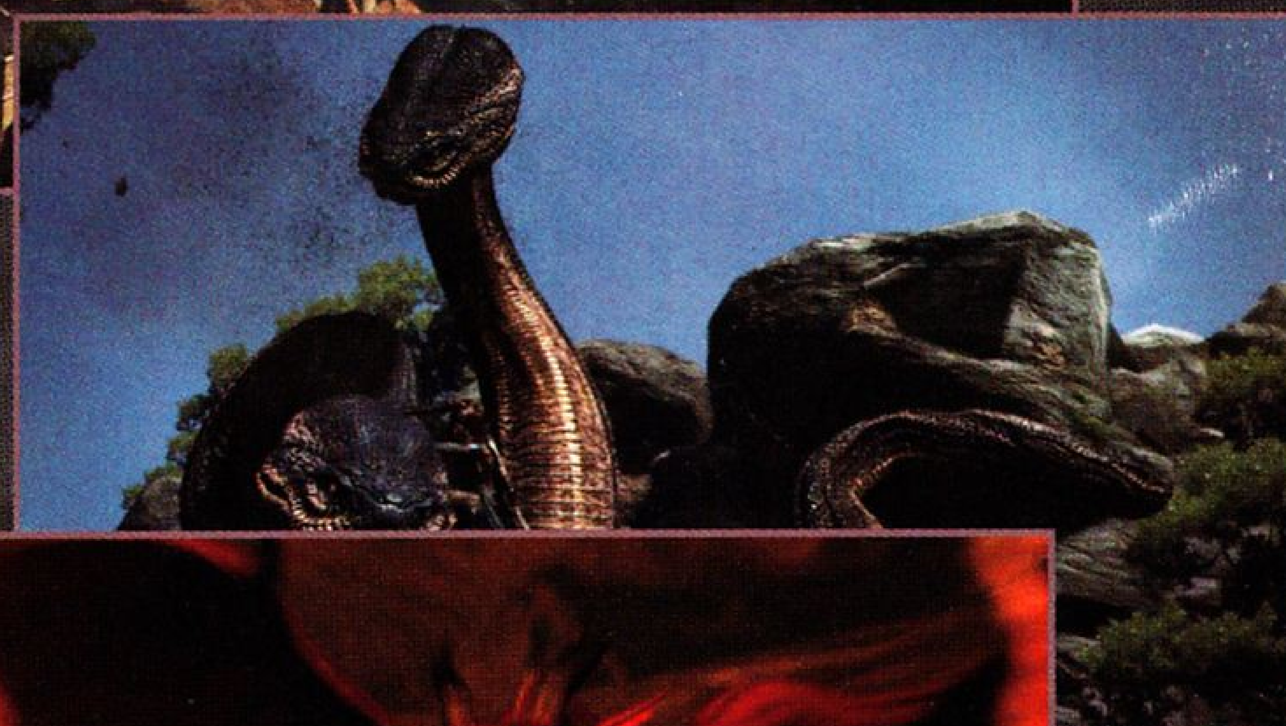
游戏中玩家将扮演的是居住在渔村卡萨迪斯的平凡青年主角，原本平静的生活被某天突然来袭的飞龙打乱，飞龙宣告他是「受选之人」并夺走他的心脏，使他成为肩负着打倒飞龙使命的人，离开熟悉的村落，踏上追寻自己命运的冒险旅程。





宏大的场景 风光无限





↑本作游戏场景建模颇为壮观，相当震撼！



←游戏中登场的敌人充满了欧洲神话色彩。

魔兽降临 生灵涂炭

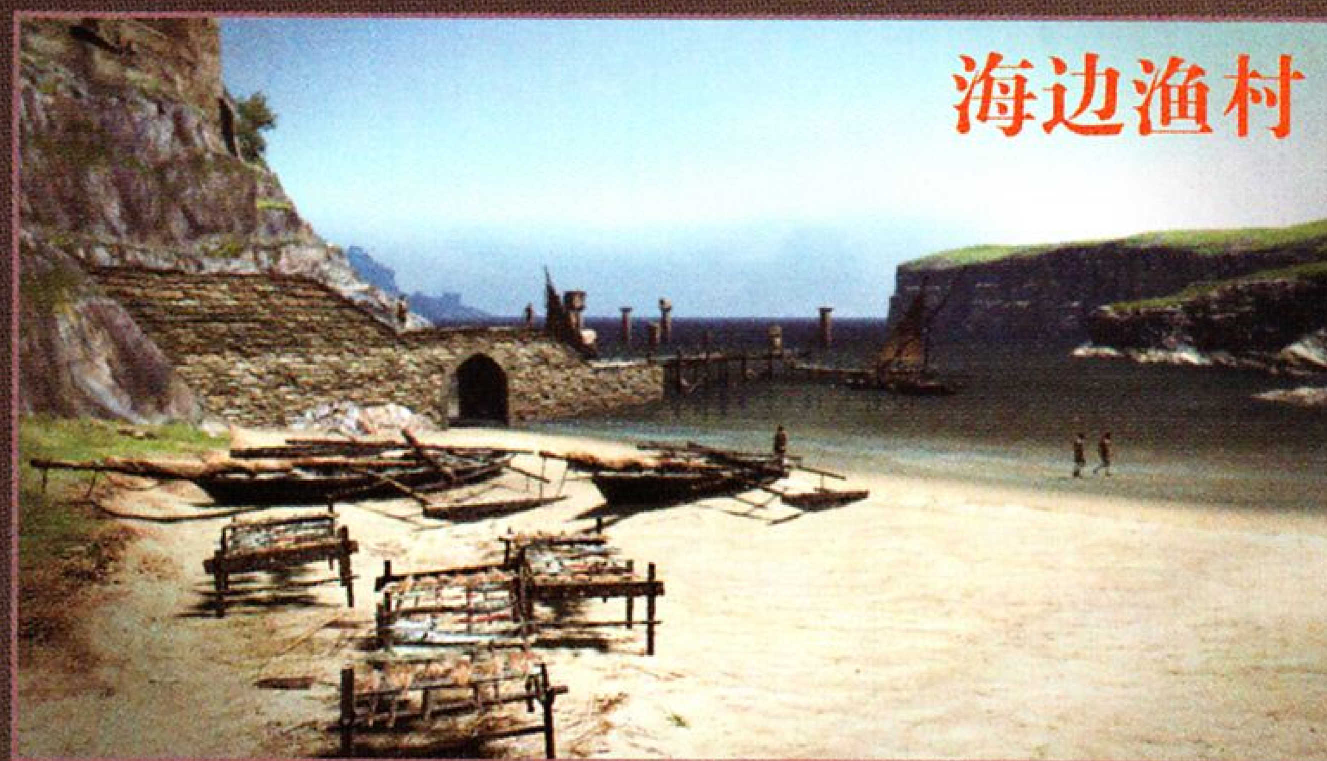


→在巨大的怪兽面前人类显得如此渺小。



吉娜

和主角一起长大的伙伴，性格非常坚强，经常担心主角的安危。





亚达罗

渔村的村长，为人非常风趣，就像主角的父亲一般，虽然年纪很大但是身体却很好。



法师

能操纵神秘魔法之力的职业，可根据实际情况来施展不同属性的魔法，不同魔法咏唱时间也不相同，以「一击必杀」为宗旨。

国王艾德曼

曾经击败过飞龙的英雄国王，一直守护着自己领土的安全。

爱莉诺亚

国王的第三任王妃，为人很和蔼，和国王一起为国家的安定操劳着。

格兰 索伦城









战士

装备剑、盾与盔甲，擅长近距离战斗的职业，能以经过锻炼的强悍肉体为武器战斗。



游侠

以敏捷轻快的行动混淆对手的职业，能在敌人身躯上来去自如，擅长弓箭远距离攻击。



哥布林 Goblin

狮鹫 Griffin

九头蛇 Hydra

体验无比宽广的世界

17年历史醇厚芳香、喜迎300期嗷嗷嗷、少年之友、
高三同党聚集地、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用



闯关族的家

“看到口袋飞仔写的回函，勾起了当年高三晚自习的许多回忆，现在回想起来都觉得好玩儿”——四川成都王佳婧

感谢一直以来坚持给闯家写信支持本栏目的读者、感谢马上迎接高考还帮忙做嘉宾主持的艾德君、感谢一直帮忙画插画的JUSTWE以及不辞辛苦寄画稿过来的各位画手朋友，闯关族的家终于伴随杂志迎来了300期，就像那句大家常用的场面话“这是一个新的开始”一样，以后的闯家只会越来越好~很高兴，能和你们一起分享许多有趣的故事，以后也拜托你们了！——说了这么长一段啰啰嗦嗦的话之后，补充一句，因为艾德君高考，她会暂时离开我们一段时间，让我们一起发送祝福电波给迎接考试的少年们：不管怎么样也要坚持下去，拯救世界就靠你们了！最后一句是重点：上班族表示，毫无压力！嗷嗷嗷。

闯家征集来信： **信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。**

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：小无 性别：男 年龄：14岁
QQ：64805627 地址：云南大理永平
自我介绍：咱开微博了

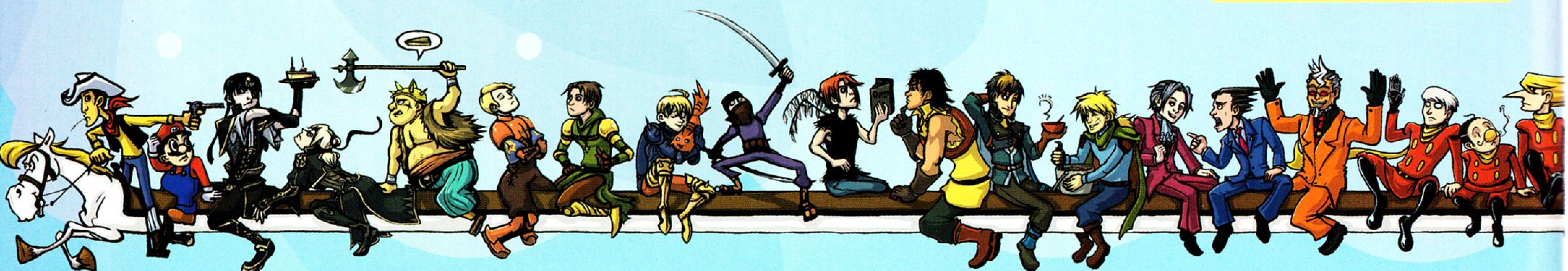
姓名：蛋疼的詹士邦 性别：男
年龄：17岁 QQ：1332319935
地址：河北石家庄 自我介绍：暂无

姓名：张皓然 性别：男 年龄：18岁
QQ：860774903 地址：四川泸县1中
自我介绍：萝莉控

姓名：高卓前 性别：男 年龄：17岁
QQ：1054547152 自我介绍：暂无
地址：浙江丽水遂昌中学

姓名：赵晓旭 性别：男 年龄：22岁
QQ：460464578 地址：江苏省连云港
自我介绍：无双忠实粉丝

姓名：谭磊 性别：男 年龄：20+
邮编：545111 自我介绍：电软饭
地址：广西柳江县1034-13信箱





●Hi，大家好！我是洋洋！电软300期啦！生日快乐！
●像我们这种地下工作者终于可以出来透透气见见光了！
●第一次写手札心里感觉灰常紧张…灰常开心…灰常激动！
●还清晰的记得面试那天的场景，看见一台台iMac的我心情很是激动！苹果！！苹果iMac！！！怎么用啊？后来经过同事的耐心教导，才终于弄明白这玩意！
●每个人都有自己的个性和自己的想法！当然我也不例外！我是一个比较幻控的人，其实在我内心深处一直存在于一个非常非常…美好的愿望！那就是！有一天…通过我的努力…能让世界大统一！但往往现实太过于残酷！现实残酷其实也没什么，但残酷来的太TM速度了…
●聊完工作和理想，下面聊聊我的私生活吧！我个人觉得自己是一个很缺爱的人，我最怕的事情就是休息一整天，却没有一个人找我！那时…我宁愿去上班！去工作！
●第一次写手札，希望没有XX大家的眼睛…同时希望电软永存！

——洋洋



●没想到，作为编辑的我也有机会上上闯家了……真不容易呀。
●简单地做个自我介绍，我的名字是：XX（这……这也打上码），其实我更喜欢大家叫我十二月的雪（但是目前没有一个人这么叫过我）。本人最喜欢的游戏是《生化危机》，我不敢称呼自己为真饭，因为并没有真到那种地步。射击类游戏我也很喜欢，比如《使命召唤》、《荣誉勋章》。当然像《辐射》那种类型的游戏我也很适合我的胃口，也许是因为平时自由惯了的原因吧。
●在这简短介绍的结尾，我以一名老读者的身份，祝电软越办越好；之后我要以一名编辑的身份向大家保证，我们一定会把电软越办越好，我们要用行动去证明一切，请大家拭目以待。

——十二月的雪



【信件相关情报：2011中奖信封+281、297、298回函卡+两封超长信件】

实在很郁闷邮政的同志们呐！很不给力呢！每次拿到书的时候都很晚诶，弄得我都不记得到底是1号来一次和15号来一次呢，还是15号来一次和30号来一次了。我了个去了！郁闷死了！每次都拿的很晚，实在不满！本来是新闻的，到我这都变旧闻了。自从日式RPG开始衰败后，每看一次电软就感慨一次。总觉得自己怎么就这么老去了呢？因为总是停留在那个日式RPG巅峰的那个年代，回想我们为之狂热的场景。

老卡（卡普空）也越来越欧美化了，就连俺喜欢的史克尔老爹也有欧美化的倾向了，唉，日式RPG真的衰败了。欧美式游戏怎么说呢？不是说他们做的不好，而是他们没法给我一种玩游戏的激情吧。感觉他们似乎更注重动作，剧情什么的都变得很淡很浅，就说使命召唤吧（现代战争1、2），要不是因为第一部的剧情不错，我也不会想去玩第二部，再说说侠盗猎魔（注：不是侠盗猎车！）那剧情我实在无语，亮点就在于，你要偷鸡摸狗般地暗杀别人，怎么给我感觉是，为了要偷鸡摸狗地暗杀别人，所以我给你写一部剧情，然后这个游戏就完成了。实在是觉得这老美的游戏无聊，可以拿出来混混时间。想说，剧情的话，还是回归日本吧。

为什么觉得自己老去了？因为只有一帮20好几30出头点的玩家会赞同我的观点，只要大家一见面，就会感慨道：这年头没啥游戏玩了呢！真的是很怀念魂斗罗，马里奥大叔，太空战士，真人快打，格斗之王，侍魂的年代啊！要是和现在的新玩家聊，多半都会觉得我们是两个世纪的人，语言不太通。什么街霸（最老的版本，小霸王可以玩的）仙剑、恶魔城、古墓丽影、生化1、2、3什么的都是浮云。

是啊！老掉牙的东西都会被淘汰，总有那么一天，我们这帮老东西也会被放进博物馆吧，悲乎！

最后再次感谢编辑大人，您可真有耐心把俺的信给读完了呢！（好久都没写长篇大论了呢！累死了！）

——四川成都 王佳婧


蔬菜汁：为什么葫芦娃和恐龙特级克塞号都没什么人谈论了呢！我也很拧巴！


小沛：能给你送去你就该知足，我去买邮票的时候看见人家喝茶看报忙的什么似的，就识趣地走开了~


肥皂：欧美游戏其实也有爽快的一面！


宇多田：不会呀，我也很怀念魂斗罗和马里奥啊~


莫邪：一曲肝肠断，人间何处觅知音！……好吧，我也涅意一回！


赤银：你们都老了啊……时代在进步，以后是年轻人的时代了。

只要你不搬过去就永远在进化呢少年！离博物馆还远着呢！



【信件相关情报：灰色信封+平平木枝平西门神邮票+平页歪了吧唧的纸】

在我这的报刊亭书店里没买到294期，这样的话，我的电软收藏就空缺了一本，还是颇为残念的，于是就从网上购了一本，运货耽误的时间不说，光是那多出的十几元运费就够人菊紧的了，不过真少了这本电软的话，对于像我这样每期都写信的死忠来说，就跟“期期写信，却没期期刊登”一样蛋疼。

3DS发售一段时间了，不知道众编玩的怎么样呢？身为一名任饭，我原本打算不说第一时间，好歹也要尽快入手，可当真发售后，就逐渐变成了观望态度，再到现在的“果然还是买PSP吧”，令我改变态度的原因，究其根本还是它的价格，2500+，这可不是我所能承受的，再加上一堆正版游戏……我还是学生啊！老爸也不是X刚啊！虽然原带的游戏，如《颜射》等都非常有趣，但也不会多么耐玩，而机能、画面解析度不如PSP很让我失望，综合上述原因，咱就先买PSP解解闷儿吧！……在这里我向菜蔬它说一声：大叔，一直以来谢谢您了。

——云南大理（修炼一阳指的）小无


蔬菜汁：最后一句的人称代词也字搞错了少年！


小沛：已经入手3DS，每天不亦乐乎少年！


肥皂：态度决定一切！少年！


宇多田：我和2楼每天都在联战，欢乐无比少年！


赤银：3DS没意思啊！裸眼不给力，又没好游戏！至少俺在新LP出之前大概不会入了！少年！


莫邪：又开始排队了，真受不鸟你们~有木有？……少年！

练功走火入魔、就会把别人的代词搞错！



●某此朋友聚会，听一个女生说：“我还没有二够！”，她今年29，明年就步入30岁了，于是不用解释为什么她还没“二”够了吧？说实话，我也没有。
●第3款车模入手，奔驰500K，价格不算贵，但做得很精致。现在就摆在电视前面，非常拉风！记得上期我抱怨收集这个爱好太费钱，但最终还是忍不住，我有罪。
●5月的《死或生》、6月的《生化危机佣兵》、《赛尔达》、7月还有《战神合集》，靠，我继续有罪！
●300期做得很忐忑，因为受到各方面因素的限制，很多想法只能搁置。但内容方面我们绝对用心了，希望大家能够喜欢。如果不喜欢，请继续期待第400期。
●最后不知道说些什么，菜汁让我谈谈生活……我去，谈生活？我的生活那简直就是精彩万分到无以复加的程度！世界上谁的生活也不如我幸福！问题是，你信吗？



我还没有“二”够…… 小沛



●我就纳闷了，这次凭什么给我留这么大的地方！我又不是某个手札每次都写成长篇小说的海K！非让人凑字数嘛我说！有木有啊！羡煸某人！
●最近花钱有些疯了，存款大幅减少，来电软一年多的积蓄短短半个月内用掉一半，我也真是有够败家的orz……今后要节俭一阵了。
●首先，也是最大头的开销，赤银买了只骚尼的11寸笔记本。办公室一直在用的电脑确实有些太不给力了，浏览器升级到firef0x4.0之后，总是莫名死机。外加显卡、CPU、内存等等综合素质不足各种游戏跑不起来。另外，一些个人的经历令赤银再次认识到了便携电脑存在对于人类的必要性。于是一狠心一跺脚，花了4k入了VAIO最新的YB系列便携本一只。选择她的理由之一就是YB系列是当今所有使用w1n7系统的骚尼笔记本中唯一采用32bit版本的了。要知道64bit的系统对于当今软件的支持兼容性极差，并非只想上网聊天听音乐看动画大片，还想玩游戏而又懒得自己重装系统，又想用原装正版的同学在选购电脑时还请注意呢。
●其次，用1.7k买了辆meilida的公爵300自行车。为了锻炼身体和脱宅作准备，赤银要走出indoor的生活了。每周骑一次天津北京也不错呢。时隔几年再次乘风疾驰的感觉很不错！果然身体还是没有衰退很多的。
●其他就是手办、模型、小说、游戏上的开销了。
●手办没有预订买了现货的高价版Saber卑王铁槌，果然黑Saber也好有爱啊！之前收了誓约胜利之剑，两个放在一起可以做门神了（笑）。此外还有一个缘之空体操服版1/4春日野穹，妹妹也好有爱啊~
●最近轻小说发售也很多，俺妹8，凉宫分裂。还想入一套《全金属狂潮》日版呢……不过没钱了，待定。果然人的精神要靠书籍作为食粮来滋润的。恩恩。



贺电软300期达成……

赤银



【信件相关情报：辽河油田第一中学专用信封+辽河油田及辽河油田一中的介绍】

众编好，我是暴走兔，以前寄过几次，但都写在小纸片儿上了，头一回正式写信寄过去，首先，我要为我的错误道歉，上次寄回函太急了，翻了一遍书，发现有新面孔，然后就写回函寄出去了，写上了“有新编还是男的么？”这句可笑的话，艾德桑曼利姐对不起，如果你还记得那句话就把“还”改成“不”吧，总之都怪我，怪我不好好读书……

实际上，要不是后来好好看阅家，我可能现在也没发现自己的错误，因为那个形象怎么看也不是萝莉啊，倒是在利姐的话中我感知到了腐之魂。然后我说一下自己的情况，如你们所见，我17岁，高三党，无机（封印中），但有颗“游子”之心，班里公认的掌机迷，上课睡觉被老师拍醒都会被人当成上课玩掌机被没收。最近很忙，但大多都与学习无关，不能玩游戏但可以看杂志，DR是我生活的调剂，I' M love it!

说起调剂，我最近有所感触，心情与休息都太重要了，我的好朋友前几天体检查出得了慢性阑尾炎，肯定是累的！因为他成绩那么好！众编一定别为了完美的存档累出病来啊。我的爱好是游戏、画画与模型，看了望月命的画后，我的画之魂又一次燃起来了，画了个四格（貌似纸太小了），不禁感叹，望MM15岁就画得那么好，一定是1%的天才加上99%的不好好学习换来的，嗯。还有就是我的模型都是50多的便宜货，跟正版没法比但我喜欢拼装的过程，而且数量上我占优势，总之玩得很高兴。你们老看不起便宜的信封，这次我用的可是拉风的本校专用信封，就不信还是不起眼，多拉风啊，都不用贴邮票。

——辽宁盘锦 暴走兔


蔬菜汁：望月命的画都是披星挂月磨练出来的，笔名就是证据！


小沛：我15岁的时候在干什么啊？【望天】


赤银：其实望月是满月的意思来着，话说这期爱德桑不在呢。


肥皂：原来文字中也能显露出腐之魂，学习了！


宇多田：我家小驯鹿画的也不错哦~！喵！


莫邪：为什么你们的吐槽点都这么奇怪啊喂！

道歉的话就正式写道歉信给人家！……附赠10本DR更显诚意！



【信件相关情报：白色信封+一直黄鹂鸣翠柳邮票+297回函卡】

其实之前给DR寄过一封信，不过，有较大可能被跑龙套的老大妈无情摧毁在某个角落了，……咱班上有一大群奉行要和谐要有爱精神的同志呢！黑白汉化了，小沛正在角落里偷笑呢吧！通关了日版的小E在此表示悲催，祝300期DR在新一页中更有基情，完毕。

——湖北武汉 邪恶的小E


蔬菜汁：小E，原谅我把你称赞我的话给和谐了，楼下会嫉妒的！

小沛：黑白就玩儿了个开头，果然年纪大了对新事物激情减退。

赤银：为什么这封信这么短的，菜汁叔你隐藏了什么？【捏拳】

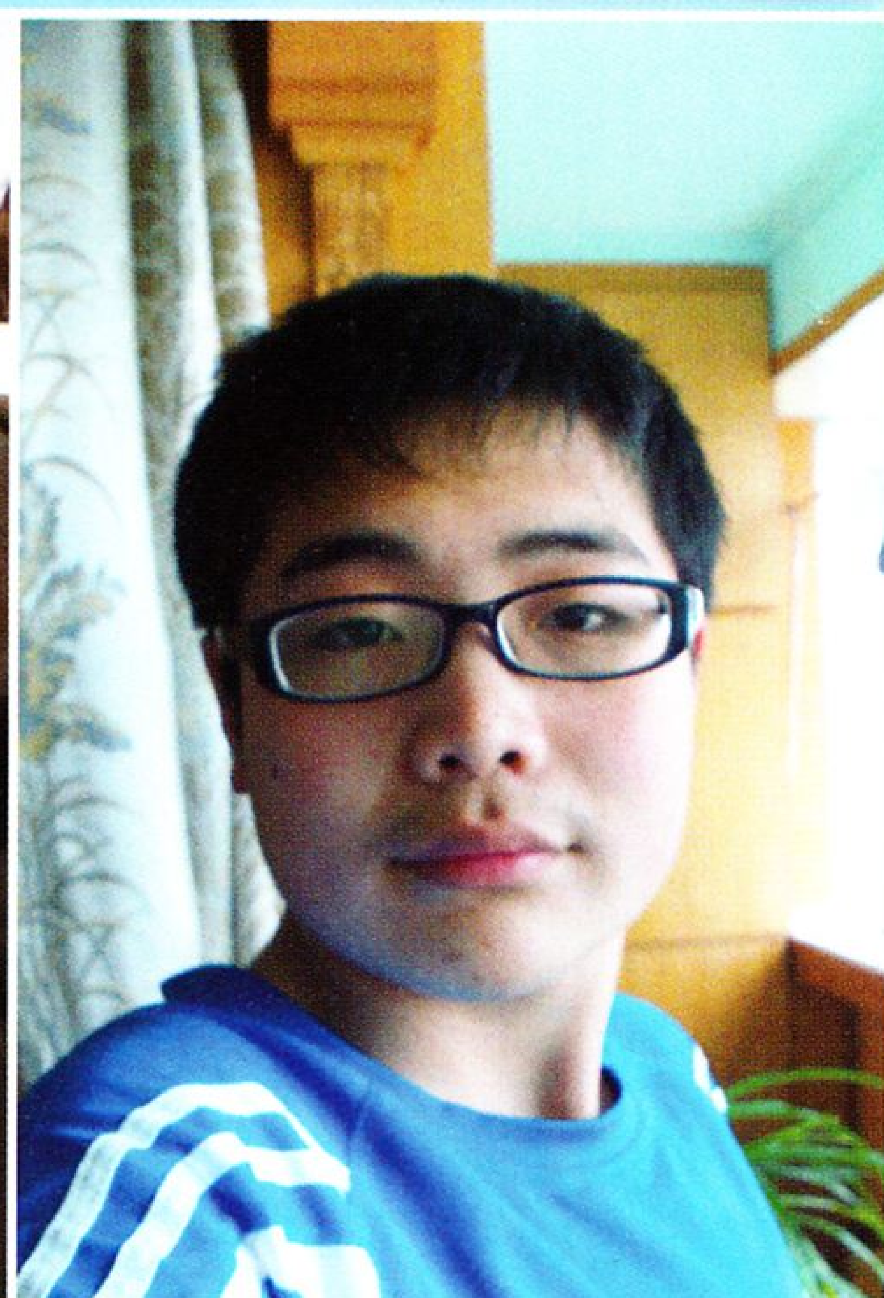
肥皂：对……很在意那些变成“……”的话呢。【脸爆青筋】

宇多田：此时就要用行动来证明。【一拳轰墙】

莫邪：你们到底在介意个什么劲儿啊！【头槌】

跑龙套的大妈刚才很邪恶的瞪了你一眼呢！





左图是读者桂元东与他亲密无间的伙伴，注意看，其实东爷的气场已经被他的伙伴完全压制了，他的伙伴脸上还洋溢着灿烂的微笑，不过看起来东爷的心情就没有那么哈皮了；右图是经常自己涂鸦回函卡的口袋飞仔，也是逆转杂志电软这个霸气口号的始作俑者。



【信件相关情报：天安门纪念信封+一张很大的大信纸但是没撕好真苯】

以前听天文学家说，很多我们现在看到的星星正在悄悄地离我们远去，我突然发现《电软》也和那些星星一样，似乎正在离我们而去，这期杂志30号才买到，我经常去的那家书店迟迟不见有人来送货，以至于我做了一个艰难的决定——换另一家书店猫猫，结果成功买到了。我还以为前几天人们抢盐的同时，把《电软》也抢购一空拿回家包盐用了。不知道下一期的《电软》能否第一时间到货，暂时也只好再看一下地球人都看过一周的296吧。

翻开296期最后一页的瞬间，我悲哀的发现我又没中奖，没办法，为了成功骗到两个赛亚人，我只能拿起笔继续扯淡了，拿你们蔬菜汁的话说就是凑字数。自日本地震以来，似乎玩家们更关注“日本爱情动作片”的女明星们的安危（为什么没人关心男明星们的安危呢，奇怪！不公平！）小编们懂日语和她们熟，帮忙打听一下她们最近的动向，在下期杂志上给大家报平安。

——内蒙古 乌海

一直想骗到两个赛亚人的疯三月兔


蔬菜汁：曾经COS赛亚人的某汁华丽飘过！


小沛：日本女明星们都很平安的！你懂的！

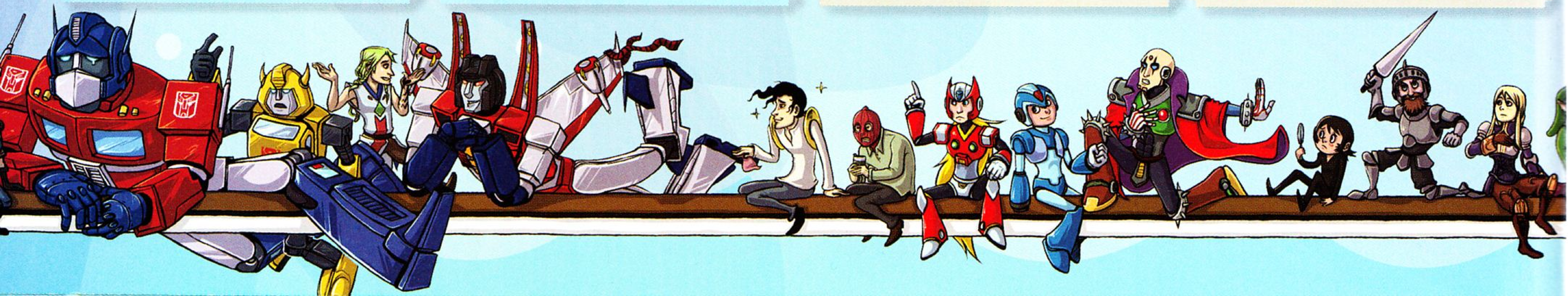

赤银：话说……这里有谁和日本女明星们比较熟吗？


肥皂：微薄上最早关注苍井空老师的飘过。咱是真饭啊！


宇多田：只认识咱家Hikki的飘过……Hikki这次捐了不少款呢！


莫邪：少年！要知道塞亚人不是那么容易骗到的！要坚持不懈的讨好楼上某cos塞亚人的大叔才可以哦！

你看太多日本爱情动作片了少年！



【信件相关情报：广西柳江鹿寨信封+一封长信】

又看到闯家刊登表白，会不会有这样的狗血剧情："莎，这有一本书，帮我翻到36页看一下"……36页闯家开头写着"航，我爱你"一个大拥抱！下次被刊登表白的买两本DR，写两遍回函！

坚持回函，看大家乱七八糟聊天调剂下心情，大家对家有爱。以为很好的朋友离开了，他的离开应该是开心的，但又有少少的伤感，一起日夜的面对几个春冬啊！以前向往集体生活（部队），但……还好明年也是我离开的时候了呵呵！给你们写回函，向老朋友一样发一下小感慨！写完心中也放轻不少（啰嗦了请见谅）电软拿到一本就急着等下一本，虽然知道一月就俩本，但总是盼望下月快来。怪物猎人中……终于明白，不怕神一样的对手、就怕猪一样的队友这句话的意思了。

——广西柳江 谭磊

蔬菜汁：可是，表白的那个家伙之后就再也没有寄信过来！

小沛：我们现在这也算是集体生活吧！

赤银：集体狩猎生活！最怕猪一样的队友！

肥皂：紧跟楼上的脚步，集体狩猎大爱！猪一样的队友去shi！

宇多田：队形不乱，狩猎怎能没有小熊！楼下看着办！

莫邪：上班的时候也要保持狩猎队形啊啊啊！话说猪样是谁？

背靠背战斗过的话，永远都是伙伴。

【信件相关情报：画着很棒的小编涂鸦以及乱入的卡卡西的中国电力投资集团专用油票+如意邮票+横格纸写的信一张】

那个，我知道菜汁有写信封的习惯……如果登的话，就请PASS掉我的信封吧……上面是我爸单位，找不到别的了，谢谢。

不知不觉间DR已经陪伴我5年了，在踌躇间终于写了这封信，记得当时初见DR时还是五年级呢，转眼已经成为一个被称之为"猥大"的，在马赛克教育中受煎熬的初三民众……对于改版后的DR，不只是哪个小编的主意，多了很多读者与小编交流的平台，很好。给力able。那么，留个言吧。

菜汁：汁叔所写的让我受益匪浅……在学会了"凑字光环"后，我的作文分数突飞猛进，破了40大关……

小沛：沛哥啊沛哥……稳住啊，电软的未来啊，加油啊……（对于某些凑字数的小编还是要……嘿嘿，你懂的）

赤银：我也是怪物猎人的忠实拥护者，从1代到3代，每一代都注入了不下2000小时！并且个人认为3rd过于简单，怀念2rd时期的蛋疼卡任务。

宇多田：额……说什么呢……DR是本好杂志，加油干吧……

肥皂：不知道你是否喜欢"BEYOND"应该正好是在你们的年代火吧，虽说我现在也很喜欢……

莫邪：在编辑部这种环境里，应该要学会自我保护……（不知你会不会空手道）

——北京海淀 光辉

蔬菜汁：凑字光环和敷衍技能其实是有重叠效果的，慢慢体会！

小沛：闯家加页的事情是我拍板决定的~！给力able哦也——老夫聊发少年狂一次也！

赤银：是啊……2nd时被电龙卡得蛋疼啊……【远目】

肥皂：好听的歌和乐队，永远都不会过时！

宇多田：小熊会加油的，喵喵！

莫邪：其实我有很多办法对付他们的，想不想听啊少年？【邪恶地笑】

5年的潜移默化已经让你有了很大的成长！

山东东营Ein手绘作品

【信件相关情报：沧州铁狮子纪念信封+长信一封】

记得第一次买《电软》是249期，记得很清楚，当时的封面是怪物猎人，当时正是初三，GBA刚被收走，于是心情郁闷，在到离家不远的一个报亭，就买下了《电软》。

记得2008年暑假时的电软封面是《合金装备4》，当时有一篇详尽的攻略，我非常喜欢。只可惜1年前，以前所有的杂志都被卖了，心疼……现在想找《合金装备4》的攻略都有点困难了……

2008中考失利，我去了一个比较远的地方上高中，此后，只能断断续续买电软了，2008-2009年，电软的质量下降，十分让我痛心，还是希望电软回到08年上半年的状态。

而今，3年过去，3年前梦想的PS3已入手，《合金装备4》正版入手，却发现对游戏缺少了一份热情。距离产生美，我现在好想回到2008年，可是能回去吗？面对着高考，我说不在乎，可是我真的不在乎吗？一切早已注定，我只是不幸被选出演出这一幕幕悲剧的可怜者。一切的一切，即是苦苦挣扎，又怎能逃过命运的轮回！是耶非耶，化为蝴蝶……

智慧就是原罪，人类一思考，上帝就发笑，下一世，我只愿做一只蝴蝶。

——河北沧州 王华泰

蔬菜汁：何尝不是啊，如果回到2008年，我一定要利用20岁的充沛体力，去北戴河旅游一次！

小沛：2008年……那时候我要是坚持下来，现在就不是胖子了！

赤银：2008-2009年……有一家杂志倒闭了，十分让我痛心。

肥皂：子非蝶焉知蝶幸矣？人生五十年，是非没问题。

宇多田：《合金装备4》神作不解释！喵！

莫邪：2008还在大学……美好的大学生活就这么去了！哭。

心情不好就去踹一排自行车，随着多米诺傻傻地笑。

●在电软一百期、二百期的时候我还是一位读者，转眼间电软的三百期都到了，而这时的我已经是这本杂志的一名编辑，身份的转换让我对电软的爱只增不减，祝你生日快乐！

●这月初小驯鹿突然降临编辑部，小熊真的是喜忧参半，喜的是可以和另一半在一起的幸福感，忧的是买完3DS剩下的那些钱瞬间蒸发，咱再次沦落成一个月还没过十天就得借钱度日的存在……

●PSN继续杯具中，我没想到这次的事故会让SONY整顿如此之久，现在只希望我那可怜的奖杯不要浮云，另外补补之前没时间玩的单机游戏。

●和老婆一起看了《雷神托尔》，感觉很一般，电影整体显得太过小气，我说不出那感觉，觉得这片子如果是三部曲开头还可以，不然就废了……

●五月底小熊高中同桌结婚，到时候小驯鹿会和我一起回去参加婚礼，终于可以让外公外婆她们看看我的另一半了，小熊现在老开心了~

●不知道为什么，我就是觉得KFC要比麦当劳好吃，甜筒除外……

●话说下个月有《生化危机 佣兵》和《如龙 终章》，貌似两个月没什么我喜欢的游戏发售，就等这一刻啊！（画外音：你有钱买么……）

●欧冠决赛果然依旧是老套的对阵，红魔巴萨的对抗肯定好看，但是自己之前希望的劳尔绝杀皇马的情景已经不可能出现了，话说最近很烦那些喷巴萨什么干爹模式的人，虽然球队里有那么几个演技派，但是这些绝对不足以遮盖巴萨的华丽足球！

●又到了我最烦的夏天，这几天我穿的是一件英格兰的红色纪念衫，前不久在地铁上遇到一个同样穿英格兰的兄弟，不过仔细一看衣服牌子是KAPPA的，咱国家这山寨也太无敌了吧，茵宝泪目啊！！！

●《电子游戏软件》总第400期，目指！！！

宇多田

电子游戏软件 生日快乐



【信件相关情报：灰色牛皮纸信封内有包裹着一枚黄色小信封+写得满满当当的297回函卡】

其实我是被这期各种模拟考勾引来的，原来这里有这么多高三同党，抽奖什么的，我每期都会看两眼“最终幻想铁皮本”（字真多，我为什么不直接写FF，算了现在字更多）所以在那个圆圈里写了所有的数字，0123456，尽管不是叔控，但还是在菜汁同学那里打了勾（这话越来越奇怪，“那里”到底是什么啊啊啊！）此外就是，原来DR编辑部也在东城啊（我的第一次寄信啊！）我在东城上学的，每次看到东城法院就灰常哈皮（什么毛病）这个人就在你们隔壁的隔壁的东西十条呦~

PS：宇多田是走萌路线吗？小熊和蓝绿眼什么的最萌了~

——北京朝阳 囧R


蔬菜汁：既然格子里打了勾，那么以后一切都好商量，你懂的少年。【挖鼻】


小沛：是啊，既然这么近，有时间的话来串个门儿吧。


赤银：其实……那个笔记本好坑爹的同学……


肥皂：反正说起打勾就没我什么事。


宇多田：小熊明明是帅气路线的说，萌什么的人家才不要了！


莫邪：楼上你卖毛萌啊！【踹】

打了一次勾以后就也要继续打下去这是约定！


沈阳读者李驰正在蹭别人的PSP玩

●我也许是年龄所致，心气所使，所以在《电软》300期来临的时候突然萌发想让自己和写出的文字比较平和安静一些。

●在夜里点亮明灯，每个窗口都会亮起来。而每一个窗口也都有不同的故事。人生那么琐碎地承载着漂浮其上的种种片断，上演、谢幕。我们在这漆黑途中遇到苦难、忧愁、孤独、伤痛……最终归于平寂。

●一个男人在混沌的世界中游荡，游荡是男人钟爱的任务。他是导演，或是诗人，都不重要。不过他要是流浪汉或哲学家，就更精彩。因为他所能企及的世界和心灵将更广阔。人群，车辆，街头，灯光，花园……从中发现什么，而又无须分辨什么，只需对人性的本能触动 一 下，或者知识经过，经历过，寻找过——然后就可以在云端上给你向下解说。

●欲望只存在于其不满足之状态，人之所以有欲望是因为他得不到他所欲的东西。当真正得到满足的时候，欲望感消失，取而代之的只是一种不再纯净的占有。此时的欲望已经转移。为了是保持着那种饥饿的渴求。最近思考良久，也许这正式现如今游戏效果越来越好，而我们却越来越难以得到满足症结所在。



我爱电软
只因故事里的灵魂

肥皂

●不知不觉都300期了啊。从1994年到现在，已经整整17年了，6000多个日日夜夜，15万小时，800多万分钟，5亿多秒，如果以秒来计算电软的这300期的话，想来真是一个相当惊人的天文数字。不过不管怎么说，没有编辑部历代同仁的努力拼搏，这本杂志是无法坚持这么多年的。如今的业界和媒体界和当年相比，早已物是人非；当初的杂志不能附带 光盘，不能有回函，彩页就这么几页，内容也经常比日美那边晚一个月左右。如果不是诸位读者撒玛鼎力支持的话，我们的刊物不会走到今天。

●经过300期的磨练，昔日的少年读者现在已经娶妻生子，成家立业，但是做杂志的我们依然看到这么多少年，这么多热心的玩家，真令人感慨无限。我们的杂志从双月刊、月刊到半月刊，我们玩的游戏机从FC、MD到PS3、Xbox360、3DS，时代在变，人也在变，但是对于游戏的喜爱与真心，却始终不曾改变。



六千个日夜的祝福

猴子



【信件相关情报：QQ留言+自爆照片】

小弟我终于又给你们写信了！这阵子有点忙，没抽出来时间。看来我是永远也领悟不到抠鼻技能的真谛了……

五一刚过，还是祝你们劳动节快乐！我五一也没干啥去，就是陪家人逛了逛超市。本来想和徐磊哥（299期刊登了读者磊哥的靓照）出去打街机的，结果人家轮休，没有去上。可惜……（据说他现在将兴趣转移到了武术上，还说哪天要教我……）在此期间干的唯一有意义的事就是换了电视，本来是想将老爸的29寸大背投给咱的，可老爸想到送过去太麻烦。于是，重新买一台吧……于是直奔X美，挑了一个37寸的LED。心想这回玩游戏可嗨了，后来我妈说要挂墙上。我又想游戏机和DVD的线够长吗……

虽说换了电视，可我到现在还是无机一族（手机不算）。心想只有成绩好才能实现零的突破，所以为了我的幸福，这个学期不能挂科啊！

目前游戏方面，比较期待秋季的战地三（谁再说战地是抄袭CF我就揍谁）。在网上看了预告片，感觉画面和音效是没的说。枪的后座力和稳定性做的也比较真实。但是为什么我总觉的车辆爆炸的效果都是一样的呢？话说这是一部要打倒使命的作品，我倒是相信EA有这个实力，不过本人还是比较期待使命的新作，期待使命召唤《现代战争3》的出现。还有就是前几天刚刚体验了《极品飞车变速2》，有点失望啊，跟GT根本比不了啊。属于看了这游戏就想掰盘的类型。

前面说的都是稀的，现在说点干的。马上就是三百期了，想想自己从08买的第一本DR，一晃也有三年了。这期间通过你们了解了不少游戏界的知识。使得我可以在小白面前装装专家。也认识不少朋友：望月命(狼神~)，尹为群（哥们你到底是男是女……）还有徐磊。真的是非常感谢你们为我们这些玩家做的一切，在此向你们鞠躬致敬了！

三百期，对于你们是一个辉煌的成绩。但是你们的任务还远不止如此，希望你们能够继续努力下去！因为无论何时何地总会有我们在背后默默的支持你们！

三百期万岁！

——辽宁沈阳 李驰


蔬菜汁：随着DR一起成长起来的，还有你内心那黑乎乎的神秘物质！加油啊少年！


小沛：既然上了一条船，我们就是一家人了，400期，努力！

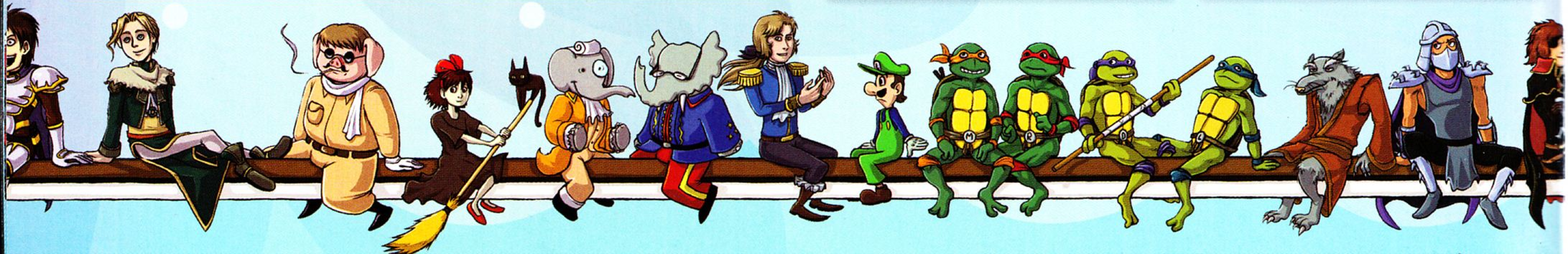

赤银：呃……上次出现在我手札下面的那个……谁么……。


肥皂：话说，听菜汁说，你们两个DR饭聚会那天是情人节？


宇多田：真的假的？下次写一个聚会的攻略过来！


莫邪：我们在背后默默的支持你们！你懂的少年！

有想对她说的话，就写下来吧





电软 官方 博客 留言摘录

漫[r空

300期啊，来一段我游戏经历吧！

不知道大家有没有玩过神之手这个游戏，这个游戏带给了我很多有趣经历啊，当初几个基友围在一起玩的时候，每人轮流玩，死了换人，那时候技术极差啊，没几个过得来第2关（惭愧）为了挑战我们几个基友天天抗，也不知道为什么有一次我的血的残量一击就挂了，等着我挂掉好可以挑战的哥们在旁边拼命的催我死，也不知咋滴，我愣是死不了。一丝血挑BOSS。而且把我们都通不了的第二关通了。至今都觉得神奇。还有在NDS上发生的神奇事情，3ds上的马里奥有踩壁连跳的功能，奇迹就这样发生了，一次我掉进一个很窄的地方，就在我快挂的时候我竟然连续反复在壁上连踩不少于30多次，给我跳了出去。那件事至今都被我哥们称为传说。

蔬菜汁回复：

其实，那时你身边碰巧有一本杂志；而且杂志本身还在继续进化，它到底拥有怎样神奇的力量现在还不得而知，让我们一起拭目以待吧。记得介绍你哥们一起来看电软啊少年。

最接近恶魔的人

从94年到现在让我一直热爱的只有米兰和电软，所以电软你可别停下你的脚步，只要你不停刊我就会一直买下去直到我XX。

蔬菜汁回复：

就算你撅过去，我们也不会撅过去的，如果要想比谁先撅过去你可找错对象了少年，这边的大叔们依靠着不可告人的别样趣味越发显得精力充沛呢，他们可是不会输给你的。

马浩然

还记得那时候偷偷吃红土的大象……还有拿着朗基努斯枪指着唯夜的月亮，还有那头华尧画的小猪，被称为"疯秃子"的风林，还有那时候精彩的剧情攻略，那可是最解渴的！我只有九岁，就已经翻开电软先看闯家了。现在想想那时候的杂志，真是怀念！

总之，希望电软越办越好吧！特别策划之类的要多些。有个小要求，就是能不能尽量恢复剧情攻略呢？我很想念它。

蔬菜汁回复：

9岁就已经懂得先看闯家的少年，相信现在已经领悟了很多独有的技能，我们都喜欢剧情攻略，不过楼下卖花卷儿的王阿姨却说她更喜欢看新闻，尤其是时事新闻这样。

时间的终点

额……真还以为之前是300期……前序不要这么悲伤啊汁叔，周四就要高考报名了，提前祝愿自己能考上一本（今天我们二模）。电软也是啊，不管什么时候，总会有一次决定命运的时刻，希望电软能够坚强的走下去，再次迎来春天。话说银魂已再次开播，买PS3的钱已备齐，内心的感情已萌动，高考即将来临，难道我的春天已经要到来了？

蔬菜汁回复：

你行的少年！其实每一期都像是决定命运的那一刻，哦不，说是要命的一刻更确切一些，我桌子上的头皮屑就是这样，在一期期的烦躁不安中越积越多的。

飞天一蛤

300期了！很快呀！DR陪伴我3年了，从PS2到现在的小3，鼻子也有种酸酸的感觉（众人说道：说话别酸就行），唉·····再有一个月我又要迎接一次中考了（小编懂得）这次应该能有希望吧，平时很用功的嘛！（虽然有点大言不惭）额······该睡了，祝DR300热卖！

蔬菜汁回复：

怎么说呢，能和大家一起走过这三年多的时光，想一想都觉得不可思议，取经路上没有被写入正史的难言之隐，只有真正经历过的师徒们自己才了解，虽然过了高老庄，但乌鸡国还在前面。

《电软》回函卡讨论话题

话题1：近日爆出3DS的造价仅有600多人民币，面对高昂的售价，你想说什么？

高卓前 浙江丽水 记得应该是274还是273报报导了一次3DS，那时我激动了个去，但时过一年，我淡定了，因为价钱真是一个问题，随之又来这么一条，我又不淡定了（好吧），大家要想，哪个品牌产品的价格不高啊？全是牌子的问题，X踏不见得比X迪差，但价格却……是吧？再者说，电子产品更多卖的软件能力（好吧3DS硬件也占分）再者，现在人家刚发售不久，大家要淡定……（误），硬件占600吧，软件也600吧，品牌卖400吧（好不人道啊），刚发售略贵吧（大误），想想这些，大家一定要淡定啊！（无误），价一定会降一截的！

暴走兔 辽宁盘锦 我想说的可能很多人都说了，造3DS还有很多成本吧？研发3DS这六年（应该是），任天堂员工都喝西北风么？3DS首发是有点贵，但绝对不过分，吐槽（学校前面的炒饭还从3块涨到6块3呢，我交了六年团费，昨天才入团，生活中那么多坑爹事没人解决，大家却一起欺负3DS，太气人了）

蛋疼的鳥士邦 河北石家庄 正所谓无商不奸，无奸不商，虽然坑了爹，但是从3DS的素质上看，还是可以忍的~总要比买的姜是硫磺熏的，奶粉是掺药的，肉是注水的要良好多的多。

AnnA 云南昆明 任天堂真是"黑老大"，600多RMB在炒作下，卖咱2000多RMB，老任真马赛克，还好我在2010年入手PSP3000后成功变为索饭，老任你去做鬼吧！

口袋飞仔 山东淄博 老任GJ！还是老任最会赚钱了，不过这600多RMB并未包含广告、运输、人工等成本，而且一般店铺的实际售价都低于25000日元的官方定价，老任应该也是为了应对NGP而多留了一手，一旦索尼有大动作，硬件立即降价销售，因为事先预留了很大利润空间，降价了也不影响收入。

话题2：《真三国无双6》中哪个人物的形象你最满意？

赵晓旭 江苏连云港 作为玩无双多年的老玩家，无双游戏的铁杆fans，结合历代无双人物的设计，形象满意的角色有两名，诸葛亮和马超，诸葛亮在四代中已经相当成功，这次依然本色不变，马超全新设计的造型，造型设计比较满意。如果对《无双6》评价的话，我这个业余玩家也不好多说什么，画面设计有些欠缺，能改一下画面风格就好了。

王华泰 河北沧州 356中最满意的还是小婵，Perfect，游戏，看看汉化，估计入手正版了……

张皓然 四川泸州 貂蝉（美女耶！）赵云（白马银枪，哇咔咔，好酷）点评的话，就是可操作性比5代强，画面有鬼泣的感觉（虽然不同类）。

王佳婧 四川成都 256不是和战国一起出的么？当时先试玩的356，结果觉得也不怎么样啊，后来玩战国，觉得战国明显比356做的用心嘛！（错觉吗？）356也没什么啊，还是玩儿战国好了。

疯三月兔 内蒙古乌海 我觉得刘禅的造型很经典，一看就像当年学生时代班里的那种除了"学习课本很好考试牛叉"就一无是处的所谓"好学生"，难怪蜀国最后会灭亡呢，你看司马老贼的那几个儿子长得一个比一个……

邪恶的小E 湖北武汉 当初金融危机时不是也爆出Wii的超低价格么，老任本来就是赚钱之能人，骗钱之好雄，不赚玩家的钱要怎么生存呢？再说当今还加上众多的中间环节、神马商家，进货方……到玩家手里贵点也能理解，再说还有知识产权问题，造不出3DS，你有理由对老任吐口火么……要怪就怪那些邪恶的JS们去吧。

……看完小E的话，很难想像出自一个15岁小女孩之手。——蔬菜汁

龙哥热线

本周龙哥仍旧缺勤，继续由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 尊敬的龙哥您好，不知这一期是您的强势回归，还是继续让那个大叔代班。蔬菜，非常感谢你为我的问题所做的努力，但是答案非常之不给力啊，所以我以一个具有强烈求知欲的天朝少年的身份再次提出这个问题，关于PS3slim于XBOX360slim破解的问题，要详解，越详细越好，希望龙哥，或蔬菜能满足我！

——网友必胜客

A 在回答网友必胜客你的问题之前，我有问题先要问你，为什么对龙哥使用了敬语“尊敬的”和“您”，而轮到蔬菜的时候就变成了“那个大叔”和“你”？好了让我们回到回答问题的环节吧，上期回答过你关于两款主机破解的问题后，我回去进行了深刻的反思，用破解主机玩D版游戏的行为虽然属于个人行为，但在全国范围内发行的杂志上刊登相关情报，无论如何在无形之中会产生促进的作用，虽然不想作为唠唠叨叨的大人对你说些什么，但是为以后的大环境着想，还是不能在这里对你的问题做出解答，希望你能够理解和原谅。但愿你能从其他途径获得想要的情报……最后，我的回答与你的敬语完全没有关系，真的。

Q 龙哥，回忆下200到300期，那些残忍的小编是怎么和蔼的对待你这头河马的吧，额。对了psp上网一直显示接收网址时间超时是嘛意思呢。

——黑龙江黑河 蜡笔小p

A 小P，我先回答你比较重要的问题，一直显示接受网址时间超时，不知道你以前用相同方法联网的时候是否成功过，那么有可能是现在的路由器连接不佳，还有一个可能就是路由器设置密码了。因为目前还是蔬菜来代班龙哥热线，关于你第一个问题，我去查了一下资料，真龙哥早在上世纪的90年代就离职了，一直以来都是由不同的小编来兼职负责龙哥热线栏目，替大家排忧解难。因为蔬菜是200多期来到编辑部的，那时比较腼腆，也不好意思打听龙哥热线栏目是由谁负责，也就无从得知谁欺负过“河马”，不过认真负责的北斗前辈确实代班过一阵子龙哥热线，北斗对工作态度十分认真，而且性格严肃不苟言笑，绝少有编辑敢欺负他；再后来的小沛时代，就是肥皂专门负责龙哥热线，肥皂的情况请见本期漫画和本期专栏，这里就不赘述了，因为肥皂本人谦和仁厚，也没有欺负过他，总而言之，小编们虽然有些确实很残忍，但大家对待代班龙哥的态度都很好。

Q 我有一同学想买xbox360，但是不知道买黑色的？还是白色的？现在黑色的破解了没有，如果玩D版上网的话，如何减少被封的几率。

——漫[r空

A 关于黑色和白色的问题，主要还是看你同学的喜好了，黑色比较容易留下指纹这样。关于破解的问题，为了表明立场和大环境的发展考虑，暂时不能回答你。请漫空原谅代班龙哥蔬菜的任性。

Q 作为一个传统RPG迷，《最终幻想012》我咋就觉着这渣呢？问菜汁叔啊用DR的强大影响力给SE施个压行莫。

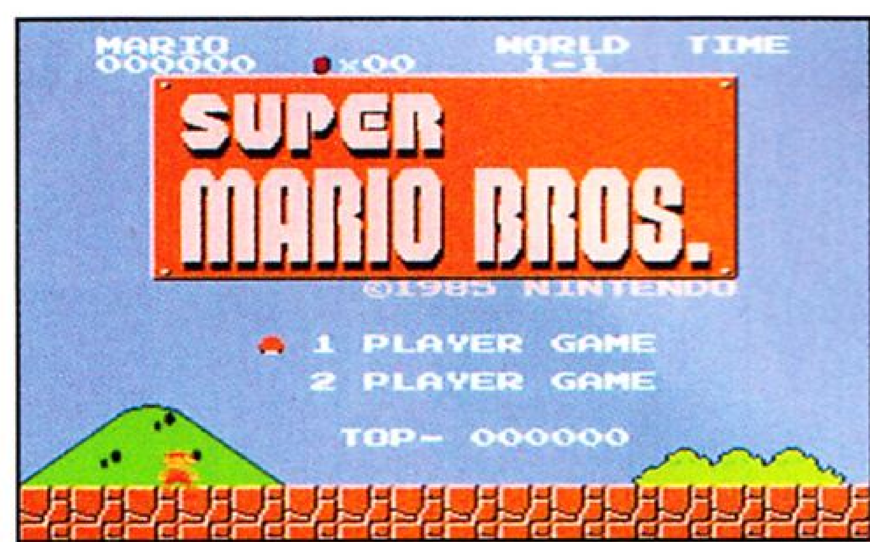
——网友lc随



A lc随你好，我很理解你作为一个传统RPG迷，以审视的眼光看待这款游戏的态度，有机会的话，一定把你的意见转达给游戏制作公司。对，本期代班的依然是蔬菜汁，我能力有限而且岁数大了、脑筋也变得不太灵光，如果回答问题时对大家有所冒犯还望海涵。当你吃惯了这家的番茄盖饭之后，忽然因为环境的影响，这家的盖饭变成了番茄套餐，话是这样说，但其实套餐里的盖饭变了一种做法，让你很不适应，因此产生坑爹的想法，不过，不管是大师傅还是餐馆老板都是想突破瓶颈而在努力着，也许是他们的沟通发生了问题，也许是大师傅因为在做套餐的时候一边在听收音机而走神儿了这都很难说的，不过最后只说一句“呸呸呸”来表达自己的情绪，完全会起到帮倒忙的作用，如果你还怀念这以前的番茄盖饭的话，就明白的告诉他改变之后具体有哪些不足……说了这么多，我的意思其实是希望lc随下次能够针对游戏，中肯地提出一些具体的评价，这样不仅能够让制作方明白哪些地方搞错了，也可以强化自己找茬儿的能力。

Q 《超级马里奥》最后一关（8-4）究竟怎么过啊？我勒个去！

——云南大理（练一阳指的）小无



A 啊，在回答这个问题之前，允许我感慨一下光阴的流逝吧，打开视频攻略的那一刹那，依然激动到不行，看来好玩的游戏确实没有时间的界限。对了，小无你为什么突然想到了这个问题？希望不是练功走火，所以下次一定要给我一个完美的解释啊~少年，这边很多人在担心着你呢~

8-4关攻略如下：从第三个水管子下去；走一段之后有一个悬在半空的水管，它左边有一个暗格，顶出来可以跳上去，从这个半悬空的管子下去；出来以后再进入第一个岩浆后面的管子，来到水中；通过障碍到达最里面的管子；出来以后跳过岩浆就是BOSS了，如果没有变身成射击大叔，建议等他跳起来的时候跑过去，碧奇公主在向你招手。

Q 请问以后还会出现更多代班编辑么？？

——网友莫逸

A 莫逸同学，代班龙哥暂时还只是由一位编辑（蔬菜汁）参与，如果太多人参与的话，会担心回复的答案有冲突和重复这样，不过希望正牌龙哥及早出现，接手这个栏目。

Q 关于PS3如何上网问题。

——网友蛋疼的詹士邦

A 答案如下：

简易版用户设置

有线模式：选择接入方式为有线，接下来选择你的网络接入方式(猫直接 接PS3的用户选择PPPOE,然后键入你的用户名和密码，注意大小写。)然后IP，DNS，MTU都自动。代理服务器关闭。UPNP关闭。这样就可以了。

无线模式：选择接入方式为无线，然后和有线设置完全一样。

路由器用户设置

下面重点要说的就是高级设置(全部手动参数)，这样的好处是让PS3接入网络的时候更快速，不用每次都IP，NDS自己解析。注意PPPOE用户不适用，以下完全是

有线&无线路由器用户。

一般来说你的路由器都有一个IP地址，比如192.168.1.1(这个就是你进入路由器设置时候需要输入的IP)子网255.255.255.0.

那么你PS3在设置IP的时候，必须和路由器IP同段但是最后一位不同。网关和DNS呢，就是完全可以和路由器IP一样。例如：路由器IP：192.168.22.1——255.255.255.0，那么你PS3上就这样设置：192.168.22.X(X是1-255之间任意数字，但是不能是11，也不能和你家的电脑IP相同)——255.255.255.0。子网192.168.22.1(完全和路由器IP相同)，DNS192.168.22.1(完全和路由器IP相同)

下面是MTU的设置，一般来说ADSL用户的MTU都是1492，你设置成1492就可以，不能大于这个数字。

代理服务器，是下载的时候提升速度用的，目前只对电信用户有用，北方网通的提升速度非常有限。

代理服务器设置：http://ps3.ppig.cn 端口8080 (注意http://必须写上)

当然代理服务器也有关闭的时候，如果测试的时候没有通过，就尝试把代理服务器暂时关闭，再测试。

UPNP的设置呢，打开就可以。然后你路由器也要打开UPNP功能，这个一般很好找，进入路由器设置就能找到。

设置以上后，就可以测试了，如果浏览网页功能测试成功就说明设置没有问题，当然这里会出现PSN卖场测试失败的情况，这个就是和当地网络状况有关了。

Q 平板电脑比如XOOM有模拟PSP和NDS的能力吗？

——网友 持久自由2010

A 按道理可以。

Q XPERIA PLAY从硬件规格上有没有可能实现运行PSP模拟器？

——网友xLovbye



A 不行，它只能玩PS游戏。

Q 2012是真的吗？我2012年毕业还要找工作吗？

——网友 andylida

A 找工作的话，一定要赶在毕业前就开始找，毕业的时候就会赶上



高峰期，别说找工作，就连能不能挤进职业介绍所都很难说，总之要早些做打算。其实2012很难说是不是真的存在，所以这边一直在寻找拯救世界的少年，仔细看我们的栏目变化就会发现，我们一直在通过不同的栏目变化来测试属性过硬的少年。

Q 问下我PSP经常关机时指示灯还亮着……而且关机键感觉不稳……

——网友 猎人UNKH

A 应该是你的指示灯或者关机键出问题了，时间长了这种问题是有的。

Q 我的问题：龙哥死哪去了？干嘛总让蔬菜汁代班？是不是实际上是被蔬菜汁绑起来扔到地下室了，好实现其抢班夺权的野心？接下来小沛当心啊……

——网友 永远的麦田守望者

A 上一任龙哥临时有事所以找蔬菜汁代班这样，而且守望者你明显不是来提问的，是来挑事儿的吧？我们内部很团结的，虽然宇多田拿走了借给我的扇子还唧唧歪歪唧唧歪歪、赤银老是旁若无人很大声地看演唱会、小辫子则不管不顾地在玩3DS，但是我都完全没有当做一回事儿，一点儿都不在意，【咬牙】。

Q 索尼于2011年1月27日公布了psp的后续机，开发代号为“NGP”的新一代掌上游戏机，应该说是索尼不得不赶紧公布的新掌机，因为他们的老对手任天堂的下一代掌上游戏机N3DS就在2月26日发售，面对任天堂的紧逼索尼只好将NGP的规格几乎一次性的公布了出来以吸引大众的眼光。的确，NGP的性能让观看过的人们无不兴奋。四核的CPU与四核的GPU使得NGP的性能异常强大。五英寸的OLED6点触摸屏与五英寸的多点触控板和双摇杆。但是这样的高端配置所带来的也会有负面影响，那就是成本过高。
其实这次公布的NGP虽然性能极高但是也有让人不得不提的缺点（我自己的观点）
1、五英寸的OLED6点触摸屏：这一次索尼应该是仿照对手苹果的iPhone4的优势所做出的决定。有人会说：“这有什么不好的吗？6点触控多么带感。”可是大家应该知道iPhone4是没有按键的，所以在操作游戏的时候需要有什么来代替按键，所以6点触摸屏理所当然的成为了最佳的选择（虽然手感差了点……）。可是NGP是有物理按键的……而且配备了双摇杆。有谁会在玩游戏的时候一边摇摇杆、一边按按键而且又要点着触摸屏和触控板呢？又不是要用屏幕代替物理按键。这样玩游戏不弄的手忙脚乱才怪嘞。所以我认为6点触摸屏完全是没有必要搭载的，其实搭载触摸屏的话只需要单点或两点触摸屏就足矣。而索尼这次为NGP搭载了6点触摸屏即不能完全的在游戏中发挥用处而且会提高NGP的成本。2、便携性：这一次感觉NGP确实是大了一点……比psp都大一圈，要知道，psp的大小和重量当年都被人抱怨不便携。虽然国外媒体表示NGP非常的轻但是体型却还是很庞大。作为一个掌上游戏机应该首先考虑便携性才对。所以在NGP的便携性上的确有点差强人意。3、定位：这一次索尼将NGP定位在掌上游戏机的行列，然而索尼表示也想将休闲玩家争取过来（指ios系统和安卓系统的玩家）意思也就是与智能手机也是势不两立的。可是我倒是认为NGP要抢休闲玩家的话和ios、安卓手机可是没得比，就算是NGP能玩安卓系统的游戏……那也还是没得比，为什么？因为休闲玩家需要的是随时随地的就可以进行游戏的设备（游戏指《愤怒的小鸟》《植物大战僵尸》等等的趣味休闲游戏，因为休闲玩家对核心游戏并不会表示出多大的兴趣）而在这个时代，有人出门不带手机吗？所以说NGP想在休闲游戏上与ios手机和搭载安卓系统的手机比的话根本就没戏。弄个6点触摸屏有个毛用？难道是为了让核心玩家在NGP上玩玩休闲游戏？要知道，核心玩家根本不买休闲游戏的帐！而休闲玩家也更喜欢便携的随身都要带的设备。所以说定位有一些错误，像NGP这样的性能其实做一个核心玩家向的掌机应该说是完全没问题。（而且索尼在准备吸引休闲玩家的举动下加入的6点触摸屏）和触控板都会大大增加NGP的制造成本。4、这是一个针对国内玩家的观点：如果NGP比ps3贵的话还不如去买台ps3的说……因为国内还有很多玩家还没有ps3呢（比如说我）所以没有ps3的人们就会想：“我嘞个擦擦的啊！比ps3都贵，坑爹呢！”（我就是这么想的……）而且ps3有很多独占大作，所以大多数没有ps3的人都应该会表示“有这个钱的话还不如买台ps3呢（我也是这么想的……）”这几点都是我自己一个人的观点，也并不是说NGP就那么糟糕，其实还是有很多非常优秀的地方，比如说双摇杆和超高的性能，这些都是核心玩家的最爱。只是希望索尼能将一些不必要的功能剪除掉，来降低一下成本才能让广大的掌机爱好者能够尽快购买。

麻烦龙哥帮我点评一下！

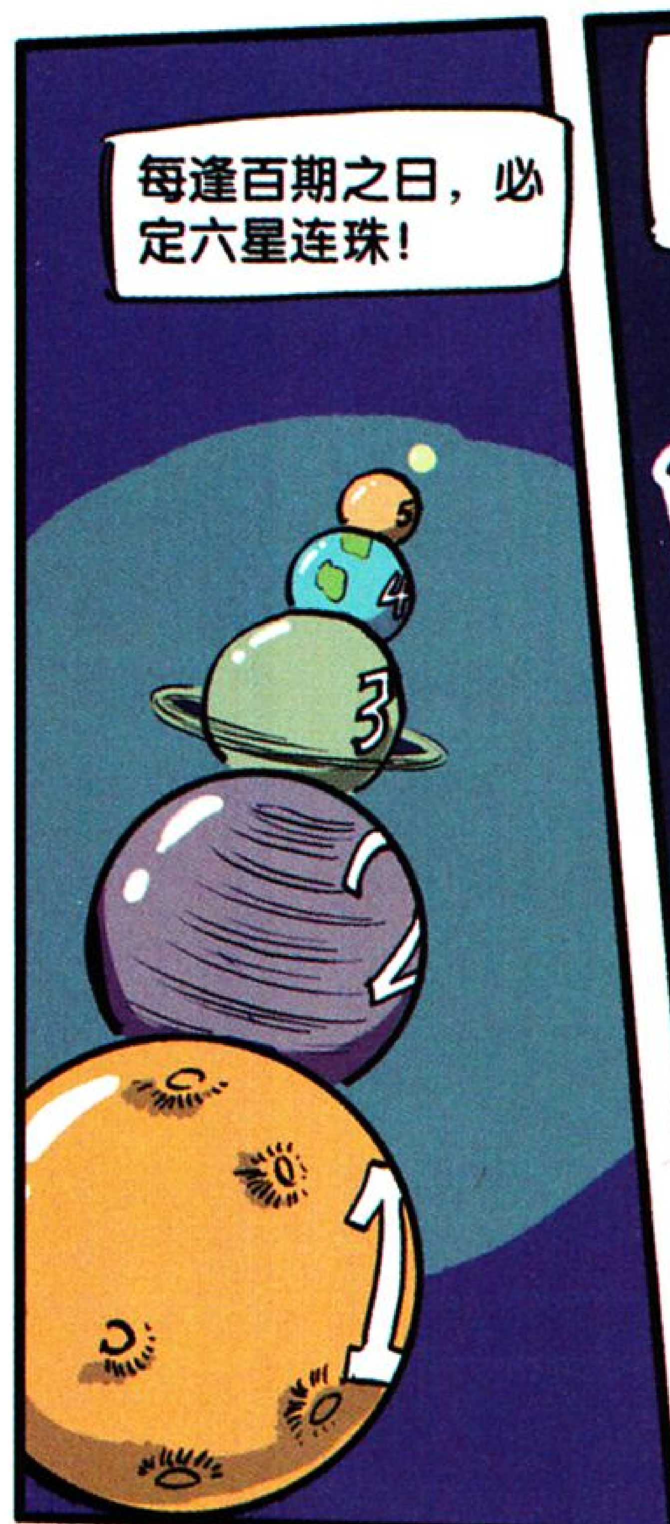
——山东淄博 叛逆的鲁鲁修

A 完全同意！


汤米漫画专栏
之不按照攻略打游戏反而会更有趣！
作者新浪微博：漫画汤米
剧本提供：蔬菜汁
阅读顺序：左至右 上至下
GAME集中营
《电子游戏软件》，1994年创刊，给很多读者带来快乐……


而读者对杂志的碎碎念会让杂志发生“小X熊干脆面居然加料了！”那样的巨变。

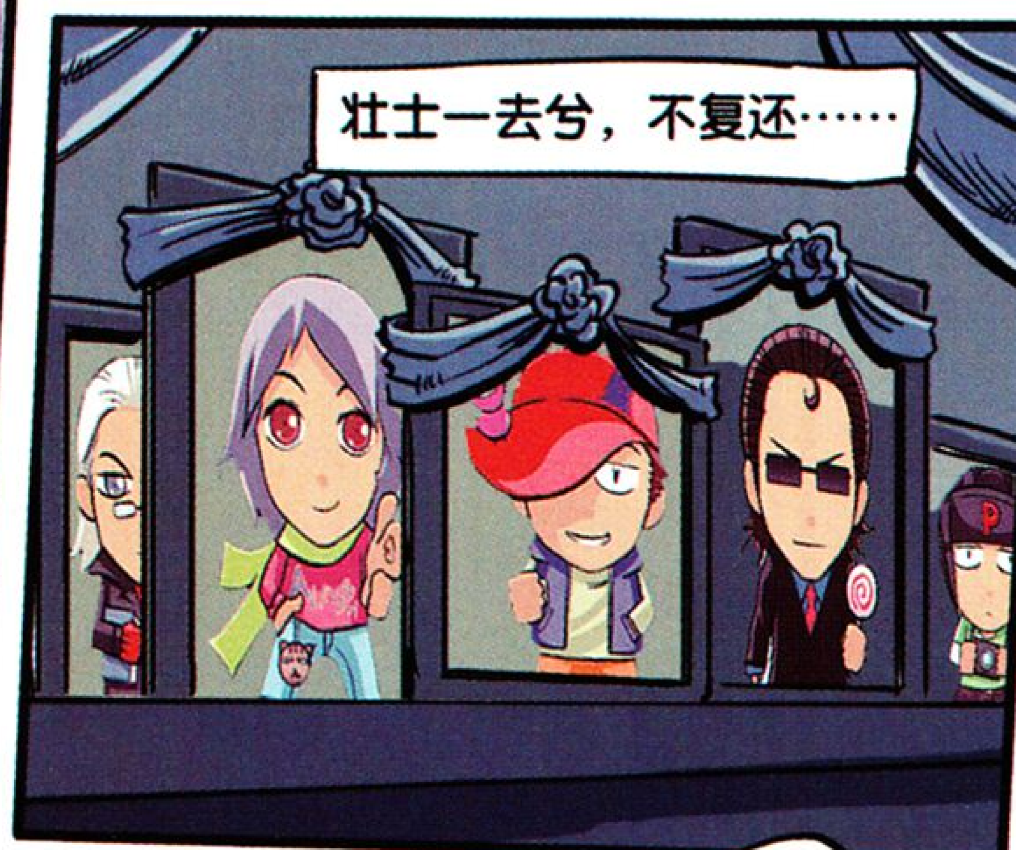

每一个经历过这巨变的小编，都将秘密深藏在心底。


每逢百期之日，必定六星连珠！


银河系磁场的变化，会在编辑部打开一道时空之门。
咻～！
众小编会被传送到怨念最深的某游戏中。


只有按照攻略完成任务，才能顺利回到现实世界……


嗷～
4年前的二百期，包括叶子姐姐在内的一票小编，被传送后遭遇了Very Hard难度。


壮士一去兮，不复还……


精英损失殆尽，杂志水准一落千丈……


三百期终于到来，位于男厕所内的次元之门再次异动。


编辑部气氛凝重……

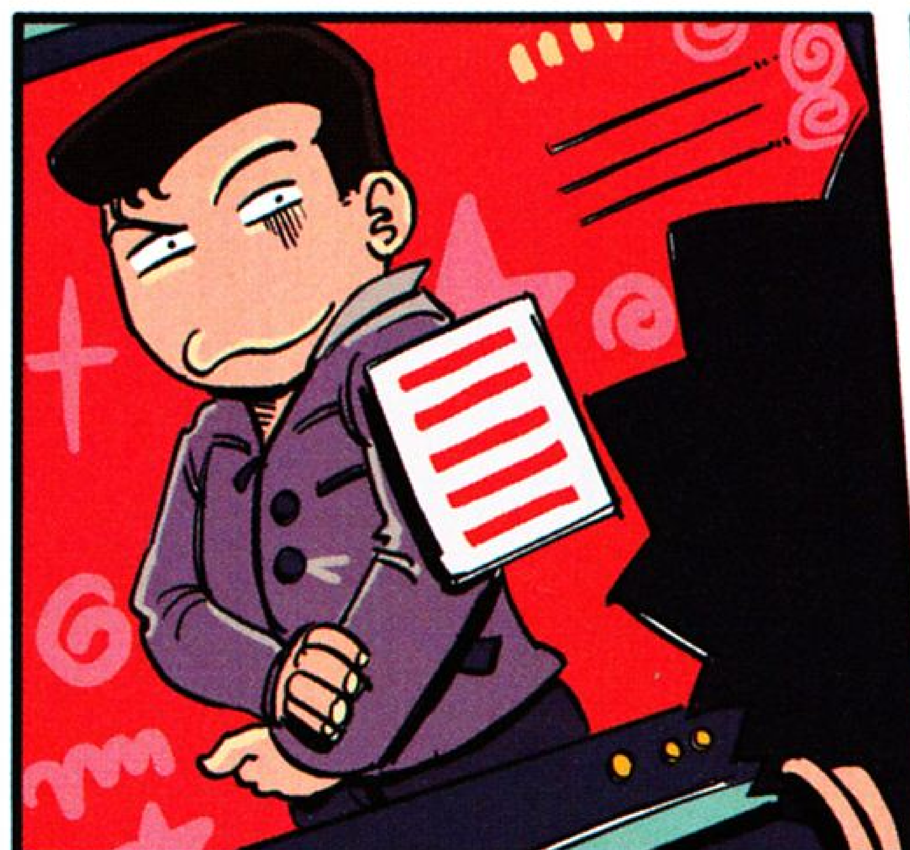

又打偏了……


魔兽世界
再见！少年！


么么么我的小驯鹿……


我才刚拼完啊啊啊!!


只有肥皂……
他们在静静等待试炼的到来……




电闪雷鸣间，命运的试炼拉开了序幕！
三國無双6
劈～！


“刀笔刀”刘阿斗
属性：贫。
“假艺术家”许仲康
属性：怂。


“纯爷们”练师
属性：腹黑。
“磨牙”陆伯言
属性：宅。


“挖鼻”郭伯
属性：叔。


等等……肥皂呢？


杀呀！
冲呀！


……穿越成杂兵了……


因为是Very easy难度
哥儿几个就跟开挂了
的，扭着秧歌哼着小
儿就把任务拿下了。

肥皂的最爱:火箭炮也穿越成了红缨枪，怎个惨字了得……
哼，虽然穿越成了杂兵，但咱也是有攻略的！
攻略·
被敌将杀死即可
完
我撸死你！
噔！
大爷的！你丫喊错台词了吧！
!!
呼~
虽然是游戏，但在肥皂"嘎嘣儿"之前，还是出现了走马灯似的回忆……
物理攻略
语文攻略
英语攻
学攻略
人生攻略
玩上瘾了？
这是病，得治！
唧唧歪歪……
唧唧歪歪……
工资低？甭着急！
40岁再找个20的！
唧唧歪歪……
唧唧歪歪……
唧唧歪歪……
你们丫都给我起开！！！
咄~
哇刹！
!!
你个小丫挺的！还撸死我？！
回去也是过攻略式的人生！（还特么是Hard模式！）
杂兵？姥姥！
跟丫们死磕……
嘀嗒~
看哥把吕布的屎打出来！
貂蝉大乔小乔都是哥的！
沙……
还有……
叫我电软侠！
噔！
肥皂是个好同志
彪悍的人生不需要解释！
看那满天飘零的花朵……
在最美丽的时刻凋谢……
有谁会记得这世界他曾经来过？
尾声：你还在按照"攻略"过你的人生吗，少年？

THOR™
GOD OF THUNDER





PS3 X360	本刊译名：雷神托尔			2011年5月3日
	动作	SEGA	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	13岁以上

流程攻略

游戏一开始和往常的游戏一样，教学关卡，在这里玩家要熟悉一下本作的键位分布和游戏手感问题，掌握好本作的节奏可以使得玩家更快的上手游戏。右摇杆按下可以让主角托尔用雷神之锤攻击远处的敌人，熟悉操作之后就可以消灭全部敌人发展剧情了。

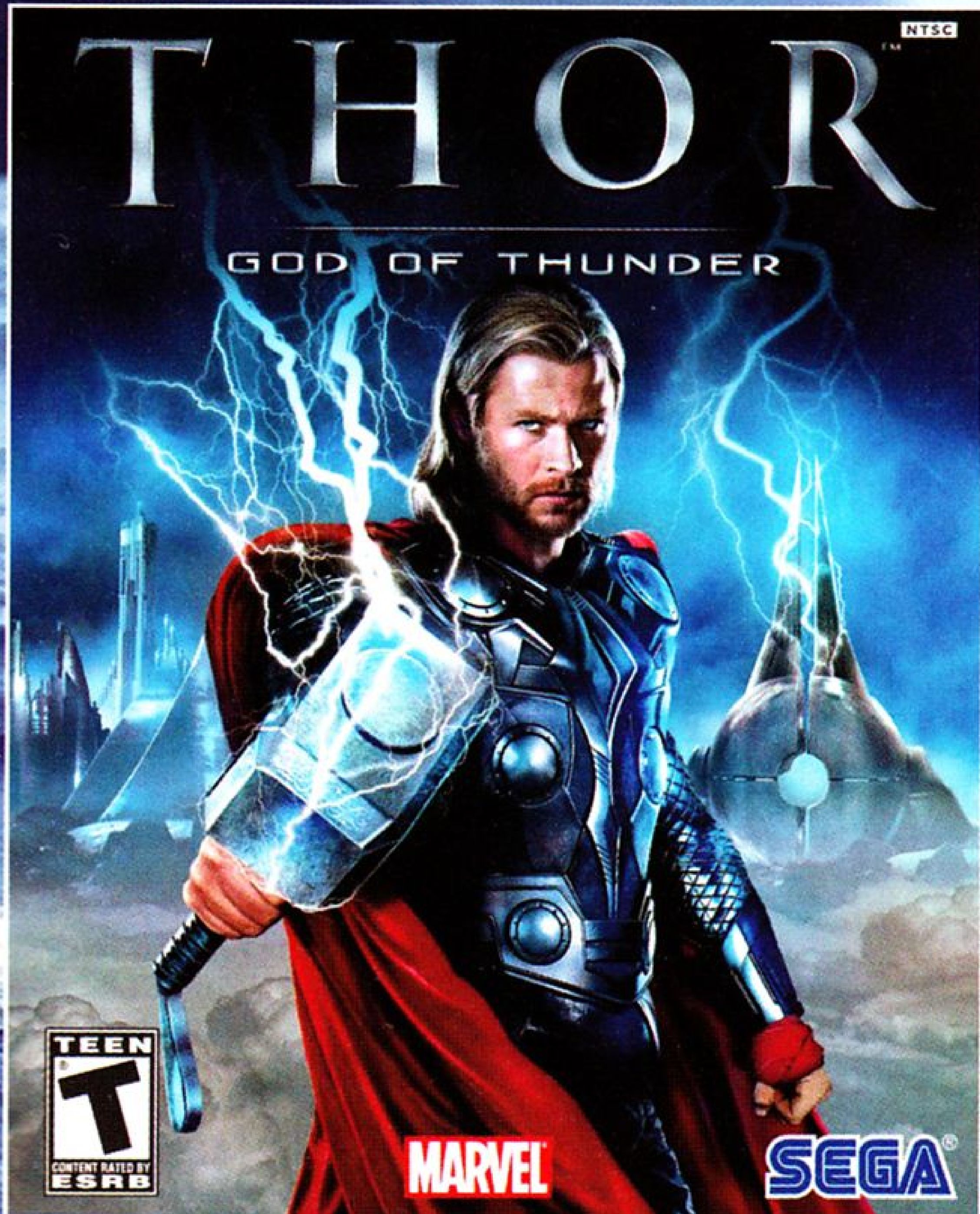
前进到一个有怪物释放冰冻气体的房间后，先用风把那些讨厌的气体吹走，之后开启机关出去，剧情发展自动来到新的战斗场景。利用威力巨大的魔法干掉敌人之后可以看到远处有一个缺口，雷神飞身而入，之后继续干掉远处放冷箭的敌人，飞进建筑里面，在存档点处利用机关打开大门，这之后会有大量的敌人出现，记住绿色的水晶要尽可能的破坏掉，全灭敌人外加把这区域的宝贝都收了之后就可以继续前进了，用雷属性魔法击破冰墙之后会遇到几个穿着盔甲的巨型敌人，这里玩家需要做的事情貌似在什么游戏里干过，没错！就是《战神》，我们要和奎爷一样先用特定的攻击击破怪物身上的盔甲，之后才能攻击他的身体，干掉他们之后继续前进，飞到黄色提示点之后来到新的平台，在这里处理掉初期的杂兵之后终于到了本作的第一场BOSS战，趁着第一个BOSS实力不怎么强的时候建议玩家熟悉一下本作的BOSS战，确定熟悉之后BOSS就随你处置好了，先打手再打胸，最后攻击BOSS的头部即可。

剧情过后继续杂兵战，全灭敌人之后开门前进，来到石盘打开机关就可以来到新的场景，一路深入，剧情后出现三个之前的盔甲巨人，之后开始无双式砍草，全灭之后进入洞穴，一直前进途中会遇到迷雾，注意不要被里面的敌人攻击到了，之后会有一种新敌人登场，他们可以在地面上出现钉刺攻击玩家，不过很好闪避，之后继续前进习得新的魔法，杂兵加巨脸的组合战斗没有什么难点，魔法槽满了之后释放即可。继续从缺口前进，路上如果不慎被冻住了要及时摇摇杆摆脱，之后攀爬至上方洞窟即可。继续深入后就是在一个平台上的第二场BOSS战，感觉此BOSS多了一些招式但是玩家可以使用之前相同的套路对付它，干掉它之后进入山洞，根据场景的提示一路类似解密一样的深入，这里要像类似早起游戏一样背版才能一直前进，死上几次都是很正常的事情，一路上去之后来到平台继续新一场战斗，这里要一边搞定杂兵一边破坏四周绿色的柱子，之后集中火力攻击中间的不明物体……

继续剧情，之后又是那张惨淡的大脸，过去抽丫几下就会出现前进到道路，来到一个类似竞技场一样的地方开始乱战，这时候要找机会破坏四周的冰柱，之后BOSS出现，还是一个会飞的BOSS。注意它砸地攻击的时候玩家需要跳跃躲避，除此之外和之前遇到的BOSS没什么区别。打败这个BOSS之后它还会出现，这个时候玩家不需要打死它，或





者换句话说我们想打死它都不可能，玩家需要把BOSS打呆之后去开启大门机关，剧情之后进入前面的洞口来到新的场景。

这部分就是要一直不断的深入场景，一路上的敌人也没有什么太难的难点，注意这部分有沼泽，而且还有毒，按照路上的提示点前进会遇到两个大个子敌人，消灭掉之后开启场地上的红色机关，这部分一共有两个，全部打开之后就可以继续前进了，继续前进消灭场景内的全部敌人后可以打开另一侧的门，进入之后在一朵大花的附近有一个红色的机关，继续上前击败一群小杂兵之后，之前一直跟着的那个红色的敌人就Over了，然后就是又一次的BOSS战，这个BOSS玩家一开始要集中攻击他腹部的盔甲，破坏掉盔甲之后玩家才可以攀爬到他身上进行攻击，这样玩家就可以干掉他了。干掉BOSS之后我们的托尔会开船回去，剧情之后开始新的征程。

这部分一开始要紧跟着那蓝色的道路，不然蓝色的道路消失之后我们就会掉下去领便当，下面可是沼泽，接着又是一顿乱战，玩家需要干掉杂兵之后用一旁的巨大花朵把船弄过来，驾驶敌人开动小船途中玩家依旧需要干掉出现的敌人，飞锤很好使，这里我们可以用雷电给开船的怪物加加速，前进到一个地方我们需要用水雷炸开阻拦在我们面前的大门，将水雷推入水中连成一串之后引爆即可，继续前进会遇到炸咱们的水雷，小心谨慎不然就会壮烈牺牲，躲避完水雷区之后我们上平台时会有敌人攻击咱们船上的兄弟（怪物），这时候我们一定要快！砸烂一路上的障碍路跑去救它。之后继续前进这家伙终于摆脱了咱们对他的控制开始造反，轻松搞定之后继续前进，之后去升降梯一路深入，到一个场景中两边的墙壁会向玩家压过来，快些砸下方出现新的道路，在圆台上上升之后进入旁边的门，之后继续开机关前进就是杂兵战，这里敌兵会不停的出现，攒满气槽之后爆气惹来了小BOSS，对付这个BOSS首先要废掉他的两个胳膊，之后才能给他造成伤害，之后就随你喜欢想怎么虐就怎么虐了呗。之后进入大门和这部分的大BOSS单挑，没有什么难点，注意它攻击力伤害很高就是了，最后一套华丽的QTE结束这场战斗。

来到火山的场景前进可以看到一个之前关闭的红色大门处，这里使用雷电魔法就可以进入了，接着深入就是一场强制性战斗，全灭敌人之后可以通过旁边的大门继续前进，在遇到一个红色的魔法屏障时暂时不能前进，这里需要破坏石头用岩浆破坏这屏障，之后继续前进可以利用弹反来击破那些喷射火球的机关，一直前进就可以触发剧情了。




干掉杂兵之后开动机关打开红色屏障，躲过那些会自爆的杂兵之后进入红色的大门，通过牛X的发射器快速移动到远处的地面上开始战斗，这样反复通过几个发射器之后再次开动机关进入到那个之前有屏障阻拦的大门中。躲避激光的扫射同时将两边那些上下浮动的装置全部摧毁，这下子就没有这些讨厌的激光碍事了，之后是一场BOSS战，找到机会爬上去攻击它，之后它会发狂的使用狂风攻击玩家，这时候只要攻击它的头部就可以了，BOSS恢复体力的时候要攻击上面的三颗红宝石，之后BOSS就可以归西了。

剧情之后干掉杂兵来到一个有三个平台的场景，这里需要我们挨个飞过去使用雷魔法破坏上面的机关，而每个平台上都有很多杂兵在等着玩家，全部破坏点三个平台上的机关以后就可以解除屏障，飞进去干掉守卫就可以前进到下一个场景。这里需要用锤子攻击远处的机关然后利用这一瞬间屏蔽上出现的空隙快速飞进去，进入之后又是一场杂兵战，这里合理利用弹反是个不错的选择，接着继续深入可以再来到下一个新的场景。

来到新的场景把这场景中的三个红色机关打开，进入之前锁着的大门中击败一个之前遇到过的小BOSS，这里感觉已经沦落成为了杂兵版的存在，之后随着前进的过程中还有几场强制性战斗，记住爆气开门这一定理就可以了。进入到一扇很大的门当中开始了一场强力BOSS战，这个BOSS初期是不怕我们的攻击的，玩家需要找到空隙跳到他头上攻击，之后会出现很多杂兵，杀几个攒满气槽之后再把BOSS勾引回来，这次就随便攻击他，他身上已经没有之前可以防御我们攻击的盔甲了，胜利之后进入剧情动画。

剧情之后是一场杂兵战，这部分比较简单，一直深入可以用爆气破坏红色的屏障，之后就会来到新的地方，这里有三个区域需要玩家夺取，画面上会有一个计量槽，这里涉及到一个将被成就，玩家不要错过了，三个区域要用三种不同的方法夺取，方法很简单，要么是杀杂兵要么就是吹号角这些，没有什么特别的地方，玩家只要注意画面上的计量槽别空了就没关系，当然想要获得成就这里还是需要注意一下的，不行就SL大法重新来过，三个区域全部夺取之后会来到中央进行杂兵的乱斗，这里攒气槽会很快，所以没什么难度，之后前进就会开始一场BOSS战，要注意这个BOSS一开始我们要攻击他的盔甲，击破盔甲之后才可以攻击他的胸部位置，这个顺序一定不要乱了，不然他可以恢复，另外要注意的是这场BOSS战的时候也要保护咱们的计量槽，所以在一开始三个区域的时候玩家要尽量保持计量槽没有降低多少，不然到了这个BOSS这里会很郁闷，BOSS战之后玩家要用炸弹搞定那个发射器一样的东西，之后就可以进入本游戏最后的战斗部门了。

这里应该就是本作的最终BOSS战了，这场战斗只要熟悉了之后也没有什么难度，一开始我们要尽可能的早晨BOSS的硬直，这个时候赶紧爬到他的后背上用上面那根长矛插它就可以，攻击到一定程度之后会发生剧情，奥丁会对BOSS造成伤害，之后我们要用BOSS身上刚刚被奥丁插上的长矛继续攻击它，继续攻击几次之后BOSS会发威，它的血槽会回复，然后远距离攻击托尔，这时候我们要利用弹反攻击它，几次之后它就会再回来了，现在我们要做的只有一件事情，就是用尽一切力量搞定它，这时候的战斗就没有什么要注意的地方了，玩家可以根据自己的习惯和喜好自定自己的攻击方式，把BOSS送去领便当之后本次游戏就算是正式结束了，当然如果玩家和我一样是奖杯成就控的话，那么我们的征程还远没有结束……

电影游戏中的关键词



雷神之锤

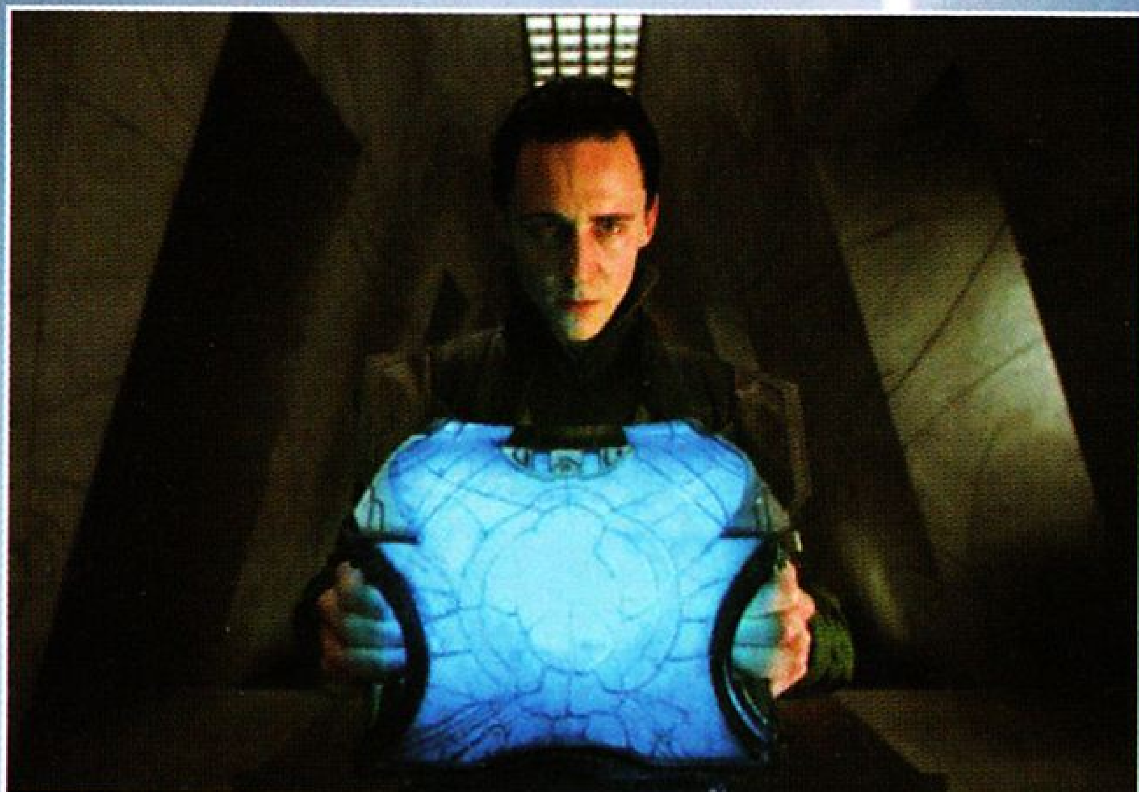
首先说一下，这个雷神之锤和之前的某款游戏可是没有半毛钱的关系，在《雷神托尔》的故事中有一把神器被称之为雷神之锤，他的主人就是本作的主角托尔，托尔凭借着这把雷神之锤的力量所向披靡，而看过电影或者玩了本作游戏的人都知道这把锤子并不是普普通通的用来砸人，它可以像一把锁链一样旋转攻击或者扔向敌人并飞回到托尔的手中，例外更有可以造成；雷电交加狂风暴雨般的超强攻击，这种攻击的后果一般都是地动山摇天崩地裂。在托尔因为自己的傲慢被奥丁下逐到人间之后，这把锤子也被扔到了地球上，奥丁说过只有拥有力量的人才可以使用它，而能够使用它的人将会得到雷神的力量。看过电影的朋友还记得托尔自以为找到了自己的锤子，最后却发现自己并不能拔出它时候绝望的样子吗？其实这一切都是奥丁对托尔的一种锻炼，奥丁希望可以通过这样的方式让托尔不在狂妄自大目中无人，当托尔终于改变的时候，他也理所应当的重新得到了雷神之锤已经之前的力量。这里要说一下超级英雄电影中相互连接的地方，记得在绿巨人的时候就有钢铁侠最后乱入（早期的蝙蝠侠和超人的故事就不多说了），之前在《钢铁侠2》结尾的时候我们也看到了雷神之锤坠落人间的情节，当然那就是为了今年本作所设计的伏笔，这次在电影中我们也更加详细的看到了这一部分的情节，当然神盾组织不是坏蛋，要不是神盾也不会有之后的复仇者组织，另外今年还有《美国队长》将会上映，这次复仇者的几位主要人物也终于凑齐了，宇多田很期待之后故事的发展哦！（虽然看过漫画的人n年前就已经知道后面要发生什么了……）

冰巨人魔石

在电影和游戏中我们都知道，故事主要围绕的就是神族艾斯卡王国与冰巨人组约顿海姆王国两国之间的战争，在之前两国之间爆发的战争随着奥丁夺走冰巨人魔石签订条约而暂时平息，奥丁一直将其保存于约顿海姆王国的仙宫中，而且还有巨人“毁灭者”看守，这使得冰巨人不敢轻易出手。在电影中我们看到最开始潜入神殿的几位可怜的冰巨人被“毁灭者”瞬间秒杀的镜头，但是也因为这冰巨人魔石的原因，冰巨人从没有停止过进攻艾斯卡的想法，包括最后洛基用此欺骗了冰巨人的领袖实施自己的复仇计划。为什么冰巨人一直想要夺回这个魔石而奥丁却千方百计的想要将魔石封印在自己的势力范围，究其根本还是魔石的威力太过强大，如果冰巨人重新得到这个魔石的力量，那么到时候艾斯卡必定会生灵涂炭。

彩虹桥

彩虹桥在本作中有明确的解释，它可以连接两个不同的世界，当然人类对此并不了解，而托尔他们就是通过彩虹桥往返于自己的国家以及其它的世界，在电影中我们多次看到了彩虹桥的作用，而最后洛基利用彩虹桥想要摧毁冰巨人的世界的情节也让我们知道了如果使用不当彩虹桥会造成多么严重的后果，电影中最后彩虹桥也算是高潮之一，托尔无奈毁掉了通往其他世界的通道，毁掉了回地球找自己心爱的女人的约定，但是从片尾我们可以看出一切并没有结束，将来会发生什么样的事情呢？让我们一起拭目以待吧！







毁灭者

奥丁神为了保护艾斯卡王国的神物而铸造的盔甲战士，其面罩蜕下后所放出的毁灭光束可以摧毁一切。在电影中托尔的弟弟洛基想要继承奥丁的位置，所以他将毁灭者派到了地球，去杀死被下逐到人间的托尔，而托尔也是在此感悟到了人性的美好，重新获得了失去的雷神之力，在电影中这部分的情节可以说是本片最精彩的高潮之一，之前瞬间秒杀潜入艾斯卡宫殿的冰巨人的毁灭者，这次风光不在，被我们的主角雷神托尔几下就打成了一篇破铜烂铁，不过我们也要感谢洛基和毁灭者，如果不是他们的及时出现我想托尔还得感悟一阵才能领会到奥丁下逐他的用意所在……宇多田在这里多嘴说一下本作的电影，我个人非常喜欢超级英雄题材的电影所以之前就一直很期待本作，所以电影首映我就带着女朋友跑去看了3D版，但是本片却让我有些失望，首先是电影导演对于故事的拿捏有些别扭，我看完这部电影之后真的很难找到一些亮点，那种感觉我不大会形容，就是觉得这片子没有什么大场面啊，整个故事就是托尔闯祸、下逐、感悟真理、回归……在这其中唯一的亮点也就是在地球上与毁灭者的战斗以及之后回到艾斯卡的彩虹桥事件，相比电影来说这次游戏的情节我个人感觉都要好上不少，如果说这片子是什么三部曲的第一部，仅仅是一个故事的开端，那么我可以接受，如果这就是一个完整的电影那么我只能说太小品级了；其次就是本作的3D效果，实在是一般的可以啊，只有几个镜头可以明显的看到分层效果，3D感受几乎为零，另外本作游戏是支持3D影像输出的，但是因为小熊装备有限么有3D电视所以我也不好评断游戏的3D效果是否出色，总之本作电影还是给人留下不少的遗憾，而想要弥补这一遗憾，我看还是玩玩本作的游戏换换心情吧。



各种组织

在《雷神托尔》的故事中我们可以看到那个叫做神盾的神秘组织，其实神盾就是MARVEL旗下的超级英雄们共同形成的组织，成员包括蜘蛛侠、绿巨人浩克、钢铁侠、x-men、美国队长等等。而熟悉MARVEL的人肯定知道复仇者联盟，原创的复仇者成员有蚁人、黄蜂侠、雷神托尔、钢铁人以及绿巨人浩克。然而由一开始复仇者的成员名单便不断的更动，复仇者中浩克离队改由美国队长加入。不断更改的成员名单已成为复仇者的特点，但一个主题从未更改过，那就是复仇者专与单一超级英雄无法应付的敌人作战。与复仇者联盟对应的还有一个超级英雄组成的团队，那就是正义联盟。他们的成员包括超人、蝙蝠侠、神奇女侠、绿灯侠、闪电侠等。其实对于人数超多的美国超级英雄，想要研究清楚这其中的种种关系是很困难的一件事情，我们也只能了解其大概的体系，不过超级英雄是每一个人的终极幻想，试问有谁没有幻想过“如果有一天自己可以拥有超能力变成某某某该有多好”这样的事情呢？我可是直到现在还时不时幻想一下的……

游戏奖杯/成就列表

图标	名称	成就点数	类型	注释
	Set in Motion	25G	银	完成Asgard
	Rage of Battle	10G	铜	在30秒内消灭10个敌人
	Like Father, Like Son	25G	铜	Odinforce升至最大
	If He Be Worthy	25G	银	在不受到攻击的前提下消灭一个巨大的敌人
	Reap What You Sow	25G	银	完成Niflheim
	Slayer	10G	铜	在Niflheim的第一场战役中快速清除30个Frost Giants
	Favored Prince	50G	银	完成Asgard的所有Feats
	Golden Apples!	25G	铜	生命值提升至最大
	Feat Fetish	100G	金	完成游戏中的所有Feats
	The Mighty Thor	50G	金	获得所有的Valor升级
	Savior of Asgard	100G	金	游戏通关
	Legend of Valhalla	100G	金	最高难度游戏通关
	Marvelous	25G	铜	开启所有的服装
	Electric	25G	铜	开启所有的闪电颜色
	Warrior's Madness	15G	铜	一击消灭4个或4个以上的敌人
	Valorous	5G	铜	升级一次
	Sharpshooter	5G	铜	破坏Jötun Ice Bridge
	Snuff Job	10G	铜	使用Wind Powers熄灭10个Warlord火焰0
	Fire Fighter	50G	银	完成Muspelheim的所有Feats
	Crash Landing	10G	铜	在着陆的4分钟内破坏Core Drill
	Into the Void!	10G	铜	在Muspelheim将30个敌人推进深渊
	Flawless Defense	25G	银	在达到75%士气的前提下成功保护Asgard
	Prodigal Son	50G	银	完成Asgard Besieged的所有Feats
	The Bomb	5G	铜	在不使用任何Elemental Powers的前提下阻止Scabrite Bomb爆炸
	Resonator	5G	铜	在不受到攻击的前提下阻止Smelting Room的Resonator Beams
	Sins of the Father	25G	铜	完成Vanaheim
	Barge Hauler	10G	铜	在不少于40%血的前提下完成River Barge的Mire Giant区域
	Spelunker	10G	铜	在4分钟内打开Cave of Ages
	Cold Warrior	50G	银	完成Niflheim的所有Feats
	Jungle Runner	50G	银	完成Vanaheim的所有Feats
	Through the Fire	25G	银	完成Muspelheim
	Volley	5G	铜	反射3个War Beast投掷体
	Ejected	50G	铜	将Jötun战士赶出Frost Goliath的宝藏
	Homecoming King	25G	铜	消灭Mangog
	Gentle Giant	10G	铜	空出一个Mire Giant



结语：游戏业界有一个不成定理的定理，那就是电影改编而成的游戏几乎都是雷作，到了次时代主机的时候这种由电影改编的游戏又有了一个新的定义，那就是奖杯神作或者成就神作，到目前为止真还没有什么可以打破这个定律的游戏出现，宇多田玩过的此类型游戏当中最好的要数几年前的《金刚狼》，而本次的《雷神托尔》可以说是中规中矩，没有什么特别让人惊喜的亮点也没有太过于雷人，而因为剧情和电影并不太一样，所以玩家还是可以在游戏当中找到一些自己喜欢的东西的。本作虽然不是绝对意义上的奖杯成就神作，但是难度也不是很大，而且现在正版游戏也就200RMB，喜欢超级英雄题材的玩家大可考虑一下本游戏，今年还有《美国队长》和《绿灯侠》，不知道这两部作品将会怎么样，突然想起来今年貌似还有可能有新的《金刚狼》或者X-MEN，想想都激动啊！

GAME SOFTWARE
VOL.300 2011.06



PS3 / X360			
本刊译名：超级街霸4 AE		2011年6月30日	
格斗	CAPCOM	3990日元	日语
蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	12岁以上

注释：攻击判定当中“立”代表站立、“屈”代表下蹲；取消的意思就是可以追加某些招式取消前一个动作，可以理解成延伸其他招式，其中“连”代表连点、“必”代表必杀、“S”代表超杀、“J”代表跳跃；后面的帧数值单位是帧。



隆

	攻击种类	攻击判定	攻击力	气绝值	SC增加量	取消	发生	持续	硬直	防御硬直差	击中硬直差
通常技	近距离站立轻P	立屈	30	50	20	连必S	3	3	6	+2	+5
	近距离站立中P	立屈	70	100	40	必S	3	3	21	-3	+3
	近距离站立重P	立屈	100[80]	200[150]	60	必S	5	7	26	-15	-10
	近距离站立轻K	立屈	30	50	20	-	5	5	7	-1	+2
	近距离站立中K	立屈	80	100	40	必S	3	5	16	-7	-2
	近距离站立重K	立屈	40-70	125-75	60-20	S-	8	8（2）4	15	-1	+4
	远距离站立轻P	立屈	30	50	20	连必S	4	3	6	+2	+5
	远距离站立中P	立屈	80	100	40	必S	5	4	14	-4	-1
	远距离站立重P	立屈	120	200	60	-	8	3	15	0	+4
	远距离站立轻K	立屈	40	50	20	-	5	6	6	-1	+2
	远距离站立中K	立屈	80	100	40	-	8	2	17	-5	-2
	远距离站立重K	立屈	110	200	60	-	9	4	20	-6	-2
	蹲弱P	立屈	30	50	20	连必S	3	2	7	+2	+5
	蹲中P	立屈	60	100	40	必S	4	4	8	+2	+5
	蹲强P	立屈	90	200	60	必S	4	8	28	-18	-13
	蹲弱K	屈	20	50	20	必S	4	3	9	-1	+2
	蹲中K	屈	60	100	40	必S	5	3	14	-3	0
	蹲强K	屈	90	100	60	-	5	4	28	-14	-
	垂直跳弱P	立	50	50	20	-	10	7	-	-	-
	垂直跳中P	立	80	100	40	-	5	5	-	-	-
	垂直跳强P	立	100	200	60	-	6	5	-	-	-
	垂直跳弱K	立	40	50	20	-	5	9	-	-	-
	垂直跳中K	立	80	100	40	-	6	10	-	-	-
	垂直跳强K	立	100	200	60	-	4	4	-	-	-
	斜向跳弱P	立	50	50	20	-	4	7	-	-	-
	斜向跳中P	立	50-30	50-50	40-20	-	7	3-4	-	-	-
	斜向跳强P	立	100	200	60	-	6	5	-	-	-
	斜向跳弱K	立	40	50	20	-	4	8	-	-	-
	斜向跳中K	立	70	100	40	-	6	6	-	-	-
	斜向跳强K	立	100	200	60	-	7	7	-	-	-
特殊技	锁骨割り	立	30-50	50-50	40-20	-	17	1（1）2	14	-2	+3
	鸠尾碎き	立屈	40-50	50-50	60-20	必S	17	2-2	18	0	+4
	SA（Lv.1)	立屈	60	100	20	-	21	2	35	-21	-21
	SA（Lv.2)	立屈	80	150	40	-	17+12	2	35	-15	-
	SA（Lv.3)	防御不可	140	200	60	-	65	2	35	-	-
	背负い投げ	地投（0.9）	130	140	40	-	3	2	20	-	-
	巴投げ	地投（0.9）	130	120	40	-	3	2	20	-	-
必杀技	波动拳	立屈	60	100	10/20	S	13	-	全体45	-6	-2
	EX波动拳	立屈	50-50	50-50	-250/0	S	12	-	全体40	+1	-
	弱升龙拳	立屈	100[70]	200[100]	30/40	S	3	14	14+落地10	-17	-
	中升龙拳	立屈	80-50	150-50	20/20-20	S	3	2-12	25+落地18	-34	-
	强升龙拳	立屈	100-50	150-50	20/20-20	S	3	2-12	28+落地18	-27	-
	EX升龙拳	立屈	80-60	100-100	-250/0	S	3	2-12	30+落地18	-39	-
	弱龙卷旋风脚	立屈	100	200	30/30	-	11	2（6）2	12+落地5	-6	-
	中龙卷旋风脚	立屈	110	200	30/30	-	12	{2（6）}×4-2	18+落地3	-2	-
	强龙卷旋风脚	立屈	120	200	30/30	-	12	{2（6）}×4-2	18+落地3	-2	-
	EX龙卷旋风脚	立屈	30×4-40	40×5	-250/0	-	11	{1（3）}×4-2	18+落地3	-1	
	空中龙卷旋风脚	立屈	*	100	10/40	-	9	2（6）2（6）2	落地后10	-	-
	EX空中龙卷旋风脚	立屈	40×5	50×5	-250/0	-	7	{1（3）}×4-1	落地后4	-	-
SC	真空波动拳	立屈	50×4-100	0	-1000/0	-	1+特写后2	-	全体52	+11	-
UC	灭 波动拳	立屈	42×7-75	0	0/0	-	0+特写后11	-	全体120	-25	-
	灭 升龙拳	立屈	270-38×4-50×3[270-233]	0	0/0	-	0+特写后8	3-3×7	43+落地41	-84	-













	攻击种类	攻击判定	攻击力	气绝值	SC增加量	取消	发生	持续	硬直	防御硬直差	击中硬直差
通常技	近距离站立轻P	立屈	30	50	20	连必S	4	2	5	+4	+7
	近距离站立中P	立屈	60	100	40	必S	6	3	18	-7	-2
	近距离站立重P	立屈	90	150	60	必S	6	3	19	-4	+1
	近距离站立轻K	立屈	30	50	20	连必S	6	2	7	+2	+5
	近距离站立中K	立屈	70	100	40	必S	8	3	12	-1	+7
	近距离站立重K	立屈	110	200	60	必S	8	3	21	-6	-2
	远距离站立轻P	立屈	20	50	20	连必S	4	2	5	+4	+7
	远距离站立中P	立屈	70	100	40	S	7	5	5	+4	+7
	远距离站立重P	立屈	100	200	60	-	11	3	16	-1	+3
	远距离站立轻K	立屈	40	50	20	-	4	3	7	+1	+4
	远距离站立中K	立屈	80	100	40	-	7	3	13	-2	+1
	远距离站立重K	立屈	130	200	60	-	12	3	21	-6	-2
	蹲弱P	立屈	30	50	20	连必S	3	3	6	+2	+5
	蹲中P	立屈	60	100	40	必S	5	5	8	+1	+4
	蹲强P	立屈	100	200	60	必S	5	5	22	-9	-4
	蹲弱K	屈	20	50	20	连必S	3	4	7	0	+3
	蹲中K	屈	60	100	40	必S	4	2	16	-4	-1
	蹲强K	屈	100	100	60	-	7	3	22	-7	-
	垂直跳弱P	立	50	50	20	-	7	9	-	-	-
	垂直跳中P	立	80	100	40	-	5	4	-	-	-
	垂直跳强P	立	100	200	60	-	7	4	-	-	-
	垂直跳弱K	立	40	50	20	-	7	9	-	-	-
	垂直跳中K	立	80	100	40	-	6	7	-	-	-
	垂直跳强K	立	100	200	60	-	6	2	-	-	-
	斜向跳弱P	立	40	50	20	-	7	3	-	-	-
	斜向跳中P	立	70	100	40	-	5	6	-	-	-
	斜向跳强P	立	100	200	60	-	5	4	-	-	-
	斜向跳弱K	立	50	50	20	-	5	7	-	-	-
	斜向跳中K	立	80	100	40	-	6	4	-	-	-
	斜向跳强K	立	100	200	60	-	5	7	-	-	-
特殊技	稻妻カカト割り	立	80	100	40	-	15	2	17	-5	-2
	踏み込み前蹴り	立屈	60	100	40	-	11	5	11	-2	+1
	紫电カカト落とし	立	120	150	60	-	21	2	20	-4	-1
	（近距离站立中P→）站立强P	立屈	70	50	30	必S	6	3	24	-9	-4
	SA（Lv.1)	立屈	60	100	20	-	22	2	42	-28	-28
	SA（Lv.2)	立屈	90	150	40	-	17+13	2	42	-22	-
	SA（Lv.3)	防御不可	150	200	60	-	68	2	42	-	-
	背负い投げ	地投（0.9）	120	80	40	-	3	2	20	-	-
	地狱车	地投（0.9）	130	80	40	-	3	2	20	-	-
必杀技	波动拳	立屈	60	100	10/20	S	14	-	全体47	-7	-3
	EX波动拳	立屈	50-40	50-50	-250/0	S	14	-	全体43	0	+3
	弱升龙拳	立屈	120[80]	100	30/40	S	3	11	18+落地8	-20	-
	中升龙拳	立屈	90-60	125-75	30/30-16	S	4	3-11	25+落地14	-29	-
	强升龙拳	立屈	70-40-30	100-50-50	30/30-10-10	S	3	2-2-12	30+落地9	-30	-
	EX升龙拳	立屈	70-30-30-50	100-25-25-80	-250/0	S	4	2-2-2-8	45+落地9	-41	-
	弱龙卷旋风脚	立屈	60-50-50	70-50-50	20/20-10-10	S	6	1（4）2（6）2	11+落地6	-6	-2
	中龙卷旋风脚	立屈	60-30×3	50-40×3	20/20-10×3	S	6	-	14+落地9	-4	0
	强龙卷旋风脚	立屈	60-30÷4	50-40×4	20/20-10×4	S	6	-	12+落地12	-5	-1
	EX龙卷旋风脚	立屈	50-40×4	50×5	-250/0	S	6	-	9+落地14	-3	+1
	弱空中龙卷旋风脚	立屈	50	50	10/30	-	8	-	落地后10	-	-
	中空中龙卷旋风脚	立屈	60	50	10/30	-	7	-	落地后10	-	-
	强空中龙卷旋风脚	立屈	70	50	10/30	-	7	-	落地后10	-	-
	EX空中龙卷旋风脚	立屈	40	50	-250/0	-	6	-	-	-	-
SC	升龙裂破	立屈	40×3-50-100×2	0	-1000/0	-	1+特写后1	2-1-8（20）1-37	31+落地12	-29	-
UC	神龙拳	立屈	60-30×9[500]	0	0/0	-	0+特写后10	2-2-5×7-1	32+落地50	-94	-
	红莲旋风脚	立屈	75-17×9-23-225	0	0/0	-	0+特写后7	2（5）93	8+落地42	-40	-


















无限轮回的北高祭 异世界的SOS团

すずみやはるひのついそう
涼宮ハルヒの追想

PS3 / PSP	本刊译名：凉宫春日的追想			2011年5月12日
	文字冒险	NBGI	7329日元/6279日元	日版
	蓝光/UMD	1人	720p/1354MB	12岁以上

本作的存档PS3版与PSP版通用，可以互相传输交换使用，不过需要注意的是想要开启PS3奖杯系统的话必须由PS3创建存档，之后传送到PSP游戏。使用PSP创建的存档游戏的话，在PS3版中将无法获得奖杯。本文中介绍了全部流程中的奖杯拿法，没有提及的奖杯还包括提示短信和书签相关、集齐全部收集要素，以及附赠模式中的几个奖杯，并没有太大的难度。但愿能给喜欢这个游戏的你带来些许的帮助。

阶段1 A1 第1日

- 道具「01 栞」入手。
- 道具「02 朝比奈さん(大)の連絡先」入手。
- 最初发生教学式的剧情。

運命の分岐点 09:00~	
「……なに？」	なにもしない └最初只能选择这个，会进入下方路线，道具「03 自家製の電車遅延証明」入手。 ・地图 10:00 1年5组教室被发现延迟证明书是假的之后选择的话进入上方路线，并进入上面的BAD END。
	(遅刻を正当化できるようなものってなんだ？) ↓ 自家製の電車遅延証明 └中路线 地图 10:00。

・在地图上用左摇杆控制移动在「！」的地点按下○的话可以入手图章，可以用来在迷你游戏“有希的365日”中购买道具开启新功能等。

地图 10：00		
露天街 開店準備	・进入11：00。 ・从上数第2条路线。	
1年5組 アンケート展示 ！图章No.1	・进入最上路线 「それとも、よほど言えない事情でもあるの？」	
	なにもしない	・进入11：00。
	自家製の電車遅延証明書	・进入上面的BAD END。 获得奖杯『二度目は通用しない』。
2年2組 焼きそば喫茶	・从上数第2条路线。 进入11：00。	
空手部 演武 ！图章No.2	・下路线。 注意：第1日 15:00发现在雨中干活的朝比奈学姐之后可以进入从下数第2条路线，提前告知其会下雨的事情。 因此想要走最下方路线的话必须在看到15:00剧情之前进入，想要完美收集的人要注意。 ・进入11：00。	
クラス演劇 雪山殺人事件	・从上数第2条路线。 ・进入11：00	

役者は揃う 11：00~	
無気力に襲われながら眺めつつ——	なにもしない └横路线。保持A1路线。
	(もはや口では言うだけ無駄だ。なにかしら引き止める手段はないのか……？) ハルヒの連絡先 └A2路线。

地图 12：00	
(11:00) サブステージ ビンゴ大会 ！图章No.5	–
露天街 中央通り ！图章No.3	・上路线。 ・S.O.S.II失败进入下路线。 ・1-2、4-2、7-1(2)最短成功。 ・1-2、2-1、5-1、6-1会话失败，但可以使春日心动，获得某奖杯条件之一。 ・S.O.S.II成功后17:00剧情可以获得道具。
文芸部展示スペース ！图章No.4	・下路线。地图 13:00。
2年2組焼きそば喫茶	・下路线。地图 13:00。
料理研究部 どっちの鉄人ショー	・下路线。地图 13:00。
英語研究部 英語劇	・下路线。地图 13:00。
(13:00) 2年2組焼きそば喫茶 ！图章No.6	–

地图 13：00	
(12:00) 英語研究部英語劇 ！图章No.8	–
露店街かくれんぼ検定	・下路线。地图 14:00。
1年5組 アンケート展示 ！图章No.7	・上路线。 ・地图 12:00未进行S.O.S.II对话的话将在此时发生。
2年2組焼きそば喫茶	・下路线。地图 14:00。
大道芸ジャグリング	・下路线。地图 14:00。
吹奏楽部コンサート	・下路线。地图 14:00。 获得奖杯『居眠り』。
(14:00) バトン部 バトントワリング ！图章No.9	–

地图 14：00	
露天街磯辺巻き	・中路线。地图 15:00。
本館廊下占いの館	・中路线。地图 15:00。
2年5組 チョコバナナ ！图章No.10	・上路线。 ・地图 12:00与13:00未进行S.O.S.II的话此时发生。看过A1结局的话此S.O.S.II将消失，因此需要最先完成此S.O.S.II后A1结局前读取书签再完成前两个。 ・地图 15:00。
バトン部 バトントワリング	・中路线。地图 15:00。
メインステージ バンド大会	・下路线。地图 16:00。
(15:00) 本館 機械に触れてみよう ！图章No.11	–





地图 15：00	
(14:00) 2年5組 チョコバナナ ！图章No. 13	–
書道部 大書揮毫 ！图章No. 12	注意：工作中的朝比奈学姐。可回到地图 10:00提前告知其下雨的事。
メインステージバンド大会	•无特别内容。地图 16:00。
(16:00) 露天街 たい焼き ！图章No. 15	–
(16:00) ミス北高エントリー エントリー発表 ！图章No. 14	–

地图 16：00	
(15:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 16	–

地图 17：00	
(16:00) ミス北高エントリー エントリー発表 ！图章No. 19	–
露天街 後片付け ！图章No. 17	•上路线。 •12：00等处的S. O. S. II会话成功的话这里可以获得道具「04 ハルヒの連絡先」。
本館 後片付け	•上路线。
中館 後片付け	•横路线。
サブステージ後片付け	•经下路线回到地图 17:00。
メインステージ 後片付け	•经下路线回到地图 17:00。 获得奖杯『ステージには何もない』。
(栏外)本館 ！图章No. 20	–
(栏外)サブステージ ！图章No. 18	–

阶段1 A2 第1日

地图 12：00	
(11:00) 露天街 模擬店 ！图章No. 23	–
(11:00) メインステージ オルガン演奏会 ！图章No. 21	–
露天街 中央通り	•春日强制剧情。
文芸部 展示スペース	•春日强制剧情。
2年2組 焼きそば喫茶	•春日强制剧情。
料理研究部 どっちの鉄人ショー	•春日强制剧情。
英語研究部 英語劇	•春日强制剧情。
(13:00) 1年5組アンケート展示 ！图章No. 22	–

地图 15：00	
(14:00) 露天街 磯辺巻き ！图章No. 24	–
(14:00) バトン部バトントワリング ！图章No. 25	–
露天街 クレープ屋さん	•春日强制剧情。 •之前告知朝比奈学姐下雨的话经过上路线获得道具「05 焼きそばチケット」。
本館 機械に触れてみよう	•春日强制剧情(同上)。
2年2組 焼きそば喫茶	•春日强制剧情(同上)。
書道部 大書揮毫	•春日强制剧情(同上)。
メインステージ バンド大会	•春日强制剧情(同上)。
(16:00) 映研 自主制作映画上映 ！图章No. 26	–
(16:00) アカペラ部 アカペラコンサート ！图章No. 27	–

地图 16：00	
(15:00) 露天街 クレープ屋さん ！图章No. 28	–

A2 第2日

サブステージ	
	なにもしない └上路线。BAD END。回到第1日早晨。
「そうだなぁ……」	(俺にとってベスト選択は、朝比奈さんだが……？) ↓ 焼きそばチケット └上路线。
	(バトンが回せそうな女子……いや、いっそ別の発想で考えてみるとか……？) ↓ 飛び入りバンド募集ビラ └下路线。进入A3路线。 •A3无分岐。通过后阶段1完成。 •道具「09 ハルヒのリボン」入手。







地图 12：00		
露店街 ヨーヨー釣り	•下路线。	
1年5組 アンケート展示 ！图章No. 29	•上路线。 ……わからん。どうすればいい？	
	受付係を代わる	•上路线。 •道具「06 バニー衣装5色セット」入手。前往地图 14:00谷口强制剧情。 •第2次经过时奖品发生变化「07 バスタオル5色セット」入手。 获得奖杯『バスタオル5色セットGET』。 •第3次后无奖品
	スルーする	•下路线。 •前往メインステージ。
中館 おでん屋	•下路线。	
クイズ研究会 クイズ・ビリオネア	•下路线。	
麗男子コンテスト コンテスト開催中！ ！图章No. 30	•横路线。	

地图 13：00	
(14:00) アニメ研 コスプレダンス大会 ！图章No. 31	–

地图 14：00	
(13:00) 露店街 フリーマーケット ！图章No. 34	–
(13:00) 1年5組アンケート展示 ！图章No. 32	–
(13:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 35	–
露店街 アメリカンドッグ	•横路线。无特别内容。
DTM研 新曲発表	•横路线。无特别内容。
化学部アロマキャンドル作成講座	•横路线。无特别内容。
アニメ研コスプレダンス大会	•横路线。无特别内容。
メインステージOB講演 ！图章No. 33	•下路线。地图 16:00。
其他	12:00 1年5组选择「受付係を代わる」的话发生谷口强制剧情。道具「08 飛び入りバンド募集ビラ」入手。

地图 15：00	
(14:00) 露店街 アメリカンドッグ ！图章No. 36	–
(14:00) アニメ研コスプレダンス大会 ！图章No. 37	–

地图 16：00	
(15:00) 1年5組アンケート展示 ！图章No. 40	–
(15:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 39	–
露店街 後片付け	·国木田强制剧情。
本館 後片付け	·国木田强制剧情。
中館 後片付け	·国木田强制剧情。
サブステージ 後片付け	·国木田强制剧情。
メインステージ 後片付け	·国木田强制剧情。
(栏外) サブステージ ！图章No. 38	–

阶段2 B1 第1日

·开始时获得道具「10 折りたたみ傘」。

地图 10：00		
露天街 開店準備	·下路线。无特别内容。	
1年5組アンケート展示	·下路线。无特别内容。	
中館お化け屋敷	·下路线。	
空手部 演武 ！图章No. 41	·上路线。	
	なにか、手はないものか……	
	なにもしない	·地图15:00的剧情为场景137(通常)。
	折りたたみ傘	·地图 15:00的剧情变为场景138
クラス演劇 雪山殺人事件	·下路线。无特别内容。	
(11:00) 露店街 模擬店 ！图章No. 43	–	
(11:00) 2年2組焼きそば喫茶 ！图章No. 44	–	
(11:00) メインステージ オルガン演奏会 ！图章No. 42	–	

·与古泉进行S.O.S.II对话。成功的话进入下路线(B2)，失败则进入上路线(B1)。
·1-1、3-1、5-2、7-1成功。

地图 12：00	
文芸部展示スペース ！图章No. 45	·CG:84 部長氏の春 与阶段1相同
2年2組 焼きそば喫茶	·女仆炒面店剧情。

地图 13：00	
(12:00) 露天街 世界のジャンクフード ！图章No. 48	–
(12:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 46	–
(12:00) 料理研究部 どっちの鉄人ショー ！图章No. 47	–



地图 14：00	
(13:00) 1年5組 アンケート展示 ！图章No. 50	–
(13:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 49	–
露店街 磯辺巻き	·上路线。无特别内容。
本館廊下 占いの館	·上路线。无特别内容。
2年5組 チョコバナナ	·上路线。无特别内容。
バトン部 バトントワリング	·上路线。无特别内容。
メインステージ バンド大会	·下路线。地图 16:00。

地图 15：00	
(14:00) 露店街 磯辺巻き ！图章No. 52	–
(14:00) 2年5組 チョコバナナ ！图章No. 54	–
書道部 大書揮毫 ！图章No. 51	·地图 10:00选择「折りたたみ傘」的话场景改变。
(16:00) ミス北高エントリー エントリー発表 ！图章No. 53	–

地图 16：00	
(15:00) 露店街 クレープ屋さん ！图章No. 55	–
(15:00) 2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 56	–

B1 第2日

地图 10：00	
露天街 開店準備 ！图章No. 59	·无特别内容。
写真部 写真展示 ！图章No. 58	·CG:85 再次经过时CG:86
演劇部 「超能力少年の戦い」	·下路线。地图 12:00。
(11:00) 演劇部「超能力少年の戦い」 ！图章No. 57	–

B1 第2日

地图 11：00	
(10:00) 露天街 開店準備 ！图章No. 60	–
(10:00) ダンス部 前衛舞踊 ！图章No. 62	–
1年5組 アンケート展示 ！图章No. 61	·无特别内容。

地图 12：00	
麗男子コンテスト コンテスト開催中！ ！图章No. 64	·无特别内容。
(13:00) 露店街 フリーマーケット ！图章No. 63	–

地图 13：00	
(12:00) 1年5組 アンケート展示 ！图章No. 67	–
(14:00) 露店街 アメリカンドッグ ！图章No. 65	–
(14:00) 化学部 アロマキャンドル作成講座 ！图章No. 66	–
(14:00) メインステージ OB講演 ！图章No. 68	–

地图 14：00	
(12:00) 中館 おでん屋 ！图章No. 71	–
(13:00) 合唱部 合唱 ！图章No. 70	–
露店街 アメリカンドッグ	·上路线。无特别内容。
DTM研 新曲発表	·上路线。无特别内容。
化学部 アロマキャンドル作成講座	·上路线。无特别内容。
アニメ研 コスプレダンス大会	·上路线。无特别内容。
メインステージ OB講演 ！图章No. 69	·下路线。地图 16:00。

地图 15：00	
(14:00) DTM研新曲発表 ！图章No. 73	–
(14:00) アニメ研コスプレダンス大会 ！图章No. 72	–

地图 15：00	
(14:00) DTM研 新曲発表 ！图章No. 73	–
(14:00) アニメ研 コスプレダンス大会 ！图章No. 72	–



地图 16：00	
(14:00) メインステージ OB講演 ！图章No. 76	–
(15:00) 露店街 タイムセール ！图章No. 75	–
露店街 後片付け	・国木田强制剧情。
本館 後片付け	・国木田强制剧情。
中館 後片付け	・国木田强制剧情。
サブステージ 後片付け	・国木田强制剧情。
メインステージ 後片付け	・国木田强制剧情。
(栏外・下)中館 ！图章No. 74	–

获得奖杯『崩壊する世界』

阶段2 B2 第1日

第一選択 13:00～	
「大急ぎでどちらか選んで下さい」	クライミングウォール体験会 └上路线。B2路线維持。
	金魚すくい大会 └下路线。返回B1路线。

第二選択 15:00～	
「……では、このふたつからお選び下さい」	叫べ！ 大声コンテスト └下路线。B2路线維持。 第一选择时选「クライミングウォール体験会」第二选择时选「叫べ！大声コンテスト」可获得奖杯『目立ちたがり屋』。
	百人一首大会 └上路线。返回B1路线。 第一选择时选「金魚すくい大会」第二选择时选「百人一首大会」可获得奖杯『地味なキョン』。

・选择「クライミングウォール体験会」「叫べ!大声コンテスト」B2路线維持获得道具「12 古泉の連絡先」。

地图 10：00	
(栏外)サブステージ ！图章No. 77	–
(栏外)メインステージ ！图章No. 80	–
露店街 開店準備	・下路线。・无特别内容。
写真部 写真展示 ！图章No. 78	・下路线。第2次时CGg改变
ロボット部 ロボット展示	・下路线。无特别内容。
ダンス 前衛舞踏	・下路线。无特别内容。
演劇部「超能力少年の戦い」	・上路线。 获得奖杯『遅刻』。 ・与地图 13:00服饰部剧情冲突 建议先选择这里
(11:00) 演劇部 「超能力少年の戦い」 ！图章No. 79	–

B2第2日

教室 11:00～	
「ねぇキョン、どうにかならない？」	なにもしない └上路线。
	(古泉に似合いそうな職業衣装かよ？)↓ 執事服 └B3路线。 执事服可在B2路线13：00入手。 ・B3路线无分岐。 ・道具「14 ミスコンのエントリー用紙」入手。
	バニー衣装5色セット └被否决。上路线。

地图 11：00	
(10:00)露店街 開店準備 ！图章No. 82	–
(11:00)演劇部「超能力少年の戦い」 ！图章No. 83	–
(12:00)中館おでん屋 ！图章No. 81	–

中庭 12:00～	
「キョン、そっちはどうだった？」	なにもしない └横路线。
	(古泉に似合いそうな職業衣装かよ？) 執事服 └B3路线。 执事服可在B2路线13：00入手。 B3路线无分岐。 ・道具「14 ミスコンのエントリー用紙」入手。
	バニー衣装5色セット └被否决。横路线。

地图 13：00	
(12:00) クイズ研究会 ！图章No. 84	–
露店街フリーマーケット	・上路线。返回B1路线。
1年5組アンケート展示	・上路线。返回B1路线。
2年2組焼きそば喫茶	・上路线。返回B1路线。
服飾部 北高コレクション	・下路线。
	・地图10:00中未迟到时可选。
	・道具「13 執事服」入手。
	・返回B1路线。
合唱部 合唱	・上路线。返回B1路线。
(14:00) メインステージ OB講演 ！图章No. 85	–

阶段3 B4 第1日

地图 10：00		
露天街開店準備	・横路线。	
1年5組アンケート展示	・横路线。	
2年2組焼きそば喫茶 ！图章No. 86	・上路线。	
	「作ってみたかったんだけっどねー！」	
	なにもしない	・下1路线。B4維持。
	(まあ学園祭の定番といえば定番だよな)	–
	ミスコンのエントリー用紙	[话にのる] └横路线。道具「15 」入手。进入D1路线。 [话にのらない] └下1路线。B4維持。
	(鶴屋さんが興味を持ちそうな) 記入済みミスコンエントリー用紙	[话にのる] └横路线。进入D1路线。 [话にのらない] └下1路线。B4維持。
	焼きそばチケット	・下1路线。B4維持。
空手部 演武 ！图章No. 87	・下路线。	
	心苦しさばかりがつのっていく。	
	なにもしない	・上1路线。B4維持。
	折りたたみ傘	・上1路线。B4維持。
	(場所の変更か……誰に相談すればいいんだ？) 喜緑さんの名刺	・下路线(C1・C2・C3路线)移動。
クラス演劇 雪山殺人事件	・横路线。	



地图 12：00		
露天街世界各国のジャンクフード	・经过最上路线1周之后回到地图 12:00。	
文芸部 展示スペース ！图章No. 88	[初回] ・上2路线。 [2回目] ・若初回准备即贩会的话路线发生变化。横路线。道具「16 文芸部同人誌」入手。 [3回目] ・下1路线。	
	なにもしない	・回到原本路线。
	(高そうなものか？ 何かあったかな？) 「それでいいわ。そういいの、ある？」 高級デジカメ	・经过下路线返回本线。 ・道具「17 長門の連絡先」入手。
	(高そうなもの？ そんなものを持っていそうなお方といえば……？) ビデオカメラ	・返回本线。 ・需要设置书签，获得道具「30 ビデオカメラ」之后再转移回来。
	[4回目] ・下路线。 获得奖杯『ダメなものはダメ！』。	
2年2組 焼きそば喫茶	・经过最上路线1周后回到地图12:00。	
料理研究部 どっちの鉄人ショー	・经过最上路线1周后回到地图12:00。	
英語研究部 英語劇	・经过最上路线1周后回到地图12:00。	
(13:00)1年5組アンケート展示 ！图章No. 89	–	
(13:00)大道芸 ジャグリング ！图章No. 90	–	

地图 16：00	
(15:00) 露店街 クレープ屋さん ！图章No. 91	–
(15:00) 2年2組焼きそば喫茶 ！图章No. 92	–
(15:00) メインステージバンド大会 ！图章No. 93	–
(17:00) 本館 後片付け ！图章No. 94	–
(17:00) サブステージ 後片付け ！图章No. 95	–

• 16:00～道具『18 漫画雑誌』入手。

地图 17：00	
(16:00)アカペラ部 アカペラコンサート ！图章No. 97	–
露天街 後片付け	• 从上路线前往本线。
本館 後片付け ！图章No. 96	• 横路线。
中館 後片付け	• 从上路线前往本线。
サブステージ後片付け	• 从上路线前往本线。
メインステージ後片付け	• 从上路线前往本线。
(栏外)露店 ！图章No. 98	–
(栏外)サブステージ ！图章No. 99	–

やらないで後悔するよりも 17:00～		
……さて、どうするかな。	協力する └下路线。以前选择了「漫画雑誌」则经下路线回到本线。未选择则横路线。道具「19 喜緑さんの名刺」入手。	
	しかし展示の代わり、ねえ。	
	なにもしない	• B4路线 第2日。
	(この世界で、クラス展示をやってる知り合いに相談してみるか？) 抄本・ハムレット	• 跳往E1路线。 • 「抄本・ハムレット」可在B4路线第2日入手。
	協力しない └横路线。 获得奖杯『だが断る』。	

B4 第2日

地图 12：00		
露店街 ヨーヨー釣り ！图章No. 100	• 下路线1周返回地图 12:00。 • 奖杯『ダブル玉砕』条件之一。	
1年5組 アンケート展示	• 上路线。	
中館 おでん屋	• 上2路线。 • 会话成功进入上路线，失败下路线。 • 1-2(3)、2-1、3-1、5-2、7-3で成功。 • 道具「20 抄本・ハムレット」入手。 • 道具「21 長門とのツーショット写真」入手。 • 对话中令长门心动是 奖杯『テクニシャン』的条件之一。阶段1的S.O.S.II对话中「ハルヒのリボン」失败也令春日心动的话即可获得奖杯。需要在同周目中两方同时达成。	
クイズ研究会 クイズ・ビリオネア	• 下2路线。	
	「約束してくれる？」	
	それは約束できない	• 返回本线。
	もちろんだ、約束する	• 道具「22 朝倉とのツーショット写真」入手。
麗男子コンテストコンテスト開催中！	• 下路线1周后回到地图 12:00。 之前看过露店街的话获得奖杯『ダブル玉砕』。	
(13:00) 服飾部北高コレクション ！图章No. 101	–	

地图 14：00	
露店街 アメリカンドッグ ！图章No. 102	• 上路线。 • 道具「23 みくる・鶴屋とのスリーショット写真」
DTM研 新曲発表	• 横路线。
化学部 アロマキャンドル作成講座	• 横路线。
アニメ研 コスプレダンス大会	• 经下路线回到地图14:00。
メインステージ OB講演	• 经下路线回到地图14:00。 去过“アニメ研 コスプレダンス大会”和“メインステージ OB講演”可获得奖杯『誰もいない』。
(15:00)1年5組 アンケート展示 ！图章No. 103	–
(16:00)メインステージ 後片付け ！图章No. 104	–

阶段3 C1 第1日

• 道具「24 ハルヒとのツーショット写真」
获得奖杯『袋小路』。

交渉人		
「確かに広さは問題なさそうですね」	なにもしない	回到B4路线。
	柔道部主将の連絡先	C1路线維持。

可憐すぎる交渉人	
「ご用件は以上でよろしいですか？」	なにもしない。C1路线維持。
	(実行委員～の用件て、ほかにあったっけか……？)記入済みミスコンエントリー用紙。转到C2路线。

地图 13：00	
露天街 かくれんぼ検定	• 下路线。
1年5組 アンケート展示	• 下路线。
2年2組 焼きそば喫茶	• 上路线。• 道具「25 鶴屋さんの連絡先」入手。
大道芸 ジャグリング ！图章No. 105	• 下路线。
吹奏楽部 コンサート	• 下路线。
(14:00) 本館 占いの館 ！图章No. 106	–

• 之后无分岐，与B4路线第2日合流。

阶段3 C2 第1日

勝手にエントリー	
どう言いわけしたもんかね？	なにもしない └上路线。地图 16:00。C2維持。
	(あの鶴屋さん相手に、うまくごまかすためには……？)鶴屋さんの連絡先。横路线。地图 12:00。

• 只有选择「・屋さんの・先」的时候回到地图12:00。

地图 12：00	
露天街 中央通り	• 无特别内容。横路线。
文芸部 展示スペース ！图章No. 107	• 下路线。 • C3路线。
2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 108	• 上路线。
料理研究部 どっちの鉄人ショー	• 无特别内容。横路线。
英語研究部 英語劇	• 无特别内容。横路线。

地图 16：00	
(12:00)本館廊下占いの館！图章No. 112	–
露天街 たい焼き	• 下路线。
映研 自主制作映画上映！图章No. 109	• 上路线。
天文部 プラネタリウム	• 下路线。
アカペラ部 アカペラコンサート	• 下路线。
ミス北高エントリー エントリー発表	• 下路线。
(17:00) 露店街 後片付け ！图章No. 111	–
(17:00)メインステージ 後片付け！图章No. 110	–

阶段3 C3 第1日 第2日

• C3路线无分岐。
• 道具「27 みくるの写真」入手。
• 道具「28 みくるの色紙」入手。
获得奖杯『証』。

阶段3 D1 第1日

廊下 11:00～	
「ぐだぐだ言わないの！あるなら、見せてもらおうじゃない？」	なにもしない 横路线。D1路线維持。
	(百聞は一見にしかず、ということわざがあってだな)みくるの写真 └横路线。D2路线。
	(残念だが、写りが悪いんだよな……これが) みくる・鶴屋とのスリーショット写真 └横路线。D1路线維持。

• 14:00～道具「26 本館屋上の鍵」入手。

地图 16：00	
(14:00)露店街 磯辺巻き ！图章No. 115	–
(14:00)2年5組 チョコバナナ ！图章No. 114	–
露天街 たい焼き	• 上路线。前往C2。
映研 自主制作映画上映	• 下路线。前往C2。
天文部 プラネタリウム	• 上路线。前往C2。
アカペラ部 アカペラコンサート	• 上路线。前往C2。
ミス北高エントリー エントリー発表	• 上路线。前往C2。
(17:00)メインステージ 後片付け！图章No. 113	–

阶段3 D2 第1日

• 道具「29 高級デジカメ」入手。

お着替え召しませ	
着替えができて、写真撮影もできて、パソコンも自由に使える場所か……うーむ。	なにもしない。上路线、D2 BAD END。 获得奖杯『たくさんの“わたし”』。
	(こんなとき、部室が好きに使えたらな……)長門の連絡先。横路线。 由B4获得「長門の連絡先」。• 在D2入手「高級デジカメ」后、

D2 第2日

• 会话失败的话获得奖杯『“わたし”を口・いて！』。
• 会话成功进入横路线。1—1、3—2、4—2、5—2、7—1成功。
• 道具「30ビデオカメラ」入手。
[エンディング・下]
• 未持有「28みくるの色・」。
[エンディング・中]
• 持有「28みくるの色・」。
• 看过E1结局。
获得奖杯『ミス北高の微笑み』。
• 道具「キスマ・ク付き色・」入手。
• 阶段3完成。
[エンディング・上]
• 持有「28みくるの色・」。
• 未看过E1结局。
获得奖杯『ミス北高の微笑み』。
• 道具「キスマ・ク付き色・」入手。

阶段3 E1 第1日

・第1日无选择肢。

E1 第2日

もう一度やってみよう	
ド派手か……	なにもしない。下路线。・E1 BAD END 获得奖杯『好機は巡る、何度でも』。
	バニー衣装5色セット。上路线。

教室 12:00～	
「つってもなぁ……キョン、なんかねぇのか？」	なにもしない。下路线。E1 BAD END。
	本館屋上の鍵。横路线。
	柔道部主将の連絡先 └下路线。E1 BAD END。

[エンディング・下]
・未持有道具「キスマーク付き色紙」。
・18:00～ 道具「32 サイン入り台本」入手。
获得奖杯『最高の笑顔』。
[エンディング・上] シーン372
・持有道具「キスマーク付き色紙」。
・18:00～ 道具「32 サイン入り台本」入手。
获得奖杯『最高の笑顔』。
・阶段3完成。

阶段4 F1 第1日

・17:00～ 上路线发生与朝仓的会话，进行模拟问卷调查后回到早晨追加新的选项。

当たり前の喜び 08:00～		
「えーと、今から行くべきなのは……」	文芸部展示スペース。横路线。	
	職員室。上路线。	
	捨ててしまう直前のタイミングのようだ	
	それを俺にくれ	・道具「36 人気作家アンケート」入手。
	捨てるの手伝おうか	・无特别内容。
	自分のクラス └横路线。	

TO BE, OR NOT TO BE 1 09:00～		
「なに？」	なにもしない。	横路线
	抄本・ハムレット	横路线。
	(朗読劇をやるのが、規定事項と思わせてしまえたら、あるいは……) 修正版タイムテーブル └上路线。S.O.S.II成功进入E2路线。 ・1-1、3-2、5-1、7-1成功。 ・「修正版タイムテーブル」可在F1路线 第2日 10:00入手。	

地图 10：00	
(11:00)露店街 模擬店 ！图章No. 118	－
(11:00)2年2組 焼きそば喫茶 ！图章No. 116	－
(11:00)メインステージ オルガン演奏 ！图章No. 117	－

涼宮ハルヒの謝絶 11:00～	
「またどこかでお会いしましょう」	なにもしない └横路线。F1路线維持。
	文芸部同人誌 └横路线。F1路线維持。
	(いっそ文芸部のワクをぶち壊す方向で、文芸部に興味を持たせるとなると……？) 映像つき占いソフト └下路线。F3路线。 ・「映像つき占いソフト」在F2路线可入手。

対策会議 16:00～		
「はあ？ 文芸部っぽい展示のアイデア、ねぇ……」	なにもしない。横路线。F1路线維持。	
	(文芸部っぽい展示といえば、普通くそ真面目なものだと思うが……？) 人気作家アンケート 下路线。	
	「志の低さは挽回できないのよ」	
	なにもしない	・横路线。第2日09:00～的分岐进入上路线。
	占い入門の本	・横路线。第2日09:00～的分岐进入下路线。E2路线的剧情变化，可入手道具。
	(文芸部のワクにとらわれすぎなのか？)タイムテーブルのミスプリ	・下路线、F2路线。 ・「タイムテーブルのミスプリ」可在E2路线入手。
	みくるの写真。横路线。F1路线維持。	

F1 第2日

地图 10：00	
露天街 開店準備 ！图章No. 119	・上2路线。F1路线維持。道具「37 修正版タイムテーブル」入手。
写真部写真展示	・横路线。1年5組演劇。
2年2組 焼きそば喫茶	・下路线。
ダンス部 前衛舞踏	・经过上路线回到地图 10:00。
演劇部「超能力少年の戦い」	・经过上路线回到地图 10:00。 获得奖杯『ノーサンキュー』。
(栏外・下)中館 ！图章No. 120	－

・16:00～ 上路线 道具『38 占い入門の本』入手。
获得奖杯『とどの詰まり』。

阶段4 F2 第1日

・第1日无选择肢。

F2 第2日

・11:00～ 道具「39 電力使用許可証」入手。

なんだかはなんだか 12:00～	
「うーむ。そうだな。なにかそんなものあるかな……」	なにもしない。上路线，返回F1路线BADEND。
	バニー衣装5色セット。上路线，返回F1路线BADEND。
	ビデオカメラ。横路线。F2路线維持。

・15:00・ 道具「40 映像つき占いソフト」入手。
获得奖杯『意外と・』・得。

阶段4 F3 第1日

旅の終わり 17:00～	
「あたしの携帯で撮りましょ」	なにもしない。下路线。跳到下一日。・回收ED18用。
	古泉の携帯 └道具「41 五人の集合写真」入手。

旅の終わり 17:00～	
「それでは、また明日」	なにもしない。横路线。
	折りたたみ傘。横路线。

F3 第2日

完成のドラマチック 09:00～	
元の世界に帰ってもいいんじゃないのか……？	なにもしない。继续本线。
	朝比奈さん(大)の連絡先。阶段4结局。 获得奖杯『心残りの夜』。 ・S.O.S.II对话，失败的话无法获得CG。

アホにも一理ある 11:00～	
だったら、もう、元の世界に帰ってもいいかもな……	なにもしない。横路线。
	朝比奈さん(大)の連絡先 └和上面同样展开。

まちぶせ 8:00～	
「ウエイトレスができそうな人材と言えば……」	ハルヒだろう └下路线。 获得奖杯『ちょっとだけ(大)』。
	長門だな └下2路线。结局与上面相同。
	古泉！ おまえだ └上路线。

みかんの試練 12:00～	
そろそろ、戻りどきかもしれない。	なにもしない └继续本线。
	朝比奈さん(大)の連絡先 └和上面同样展开。

・16:00・ F3 第1日 旅の・わり 17:00・如果不选「古泉の携・」，无法获得通关必须的道具进入ED18。
获得奖杯『ワンモアトライ』。

阶段4 E2 第1日

リハーサル 18:00～	
「伝え忘れていることとか、ないわよね」	なにもしない └F1路线未达成条件则进入横路线へ。 ・看过E2的结局后追加CG剧情。 ・F1路线 16:00选择「人気作家アンケート」→「占い入門の本」经过上路线获得道具。 ・道具「33 タイムテーブルのミスプリ」入手。
	(朝倉が見落としていることなんて……あるのか？) ↓ 電力使用許可書 └E3路线。 ・電力使用許可書在F2路线第2日入手。 注意：是否完成E3路线会令阶段5入手的CG变化。想要回收「CG:89 ENOZと遭遇」的话可以不进入E3路线。 ・E3完成→奖杯『1年5組万歳』 ・E3未完成→奖杯『ENOZ』

E2 第2日

・15：00～ 经过上路线，获得道具「34 古泉の携帯」。
获得奖杯『微笑みのジエラシー』。

阶段4 E3 第2日

・14:00～ 道具「35 演出メモ」入手。
获得奖杯『消えるもの、残るもの』。

阶段5 F4 第2日

・S.O.S.II对话成功进入横路线。
[阶段4未完成E3的话]※未解决电力使用的问题
・14:00・ 与ENOZ遭遇 获得奖杯『ENOZ』。
[阶段4完成E3]※解决电力使用问题
・16:00・ 1年5・获奖 获得奖杯『1年5組万歳』。
・尾声 获得奖杯『また、図書館で』。





与魔鬼搏斗者要小心自己也变成魔鬼

——从电影到游戏解析蝙蝠侠

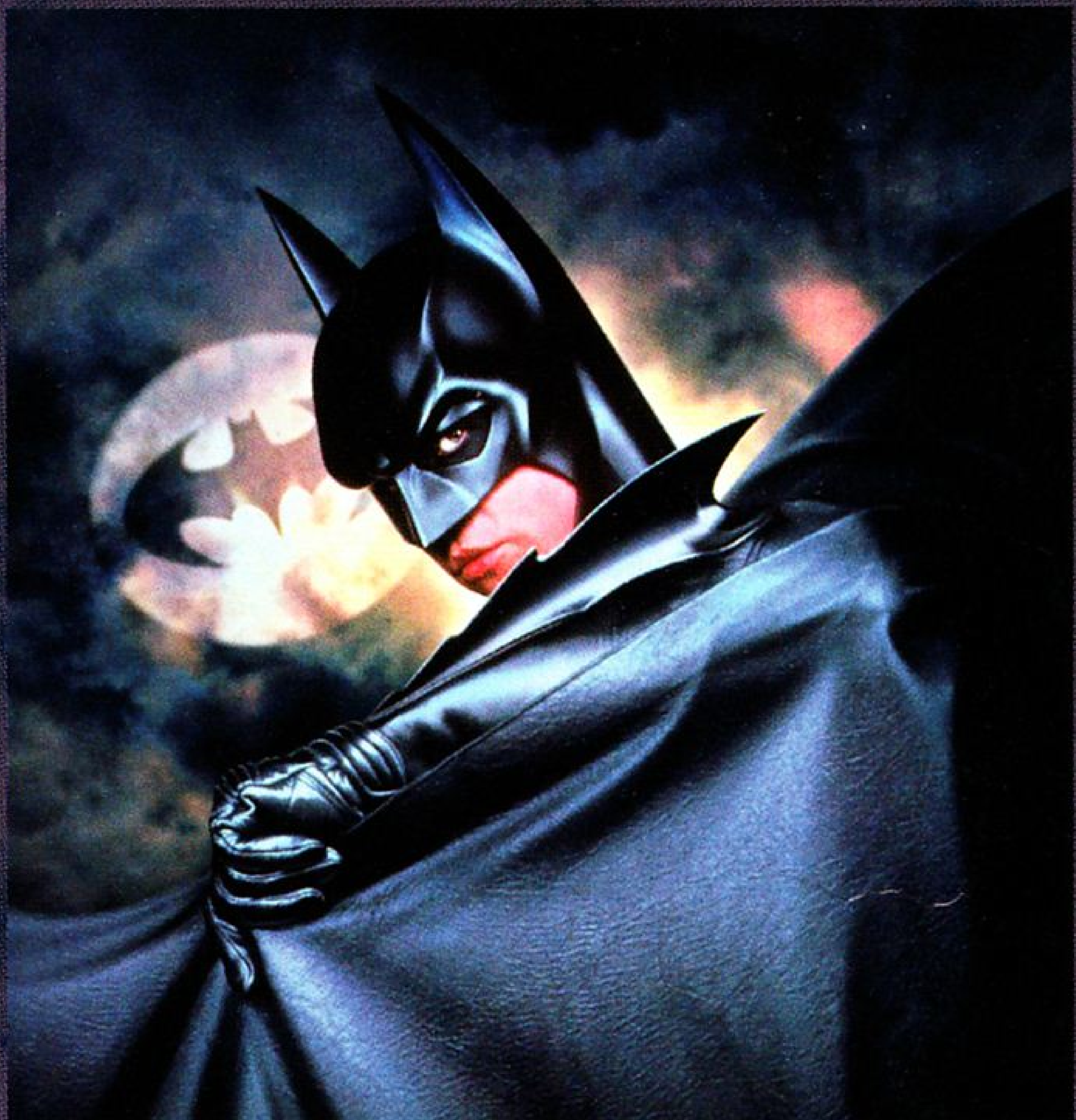
文：小雨
备注：部分资料来自于网络

蝙蝠侠·启

1939年至今关于暗夜黑骑士的故事一直被其信徒奉为传说，一曲关于守护与救赎的悲歌——

哥谭市如同一座藏污纳垢的水泥森林，褐红色的雾霭夹杂着腐败气味与低沉哀号呼啸而过。深夜中他悄然而至，有人说他是违法的罪犯，有人说他是嗜血的变态，也有人说他是末日的救世主，更有人将其视为生活的希望……然而，任何传说都有其多面性，从不同角度望过去，漆黑也会呈现别的颜色。

本文将结合《蝙蝠侠》系列前后6部电影将这位充满神秘色彩的传奇英雄的一个侧面呈现给读者，顺便推荐一下09年曾轰动一时的360和PS3平台游戏《蝙蝠侠：阿卡汉姆疯人院》，并为将于今年10月推出的系列新作做一下简单的预热。如果通过此文能起到抛砖引玉的作用，使诸位看官对这位暗夜黑骑士的故事产生些许兴趣，笔者将不胜荣幸。



电影·历史的荣光

蝙蝠侠系列电影不同于一般的美国“超级英雄”电影，该系列影片从1989年《蝙蝠侠》电影诞生到2008年的《蝙蝠侠：黑暗骑士》可以划分为三个时代：有过荣光，有过低潮，也有复兴。纵观《蝙蝠侠》系列电影自己的发展史，本身就是一部跌宕起伏的大戏。

1989年对整个“蝙蝠侠传奇”来说无疑是有着特殊意义的一年，当时尚不属于好莱坞一流导演的蒂姆·伯顿（Tim Burton）把“蝙蝠侠”这个诞生于1939年的经典漫画形象搬上了大荧幕，让更多领域的人认识了这位生活在黑暗之中的传奇英雄。

布鲁斯·韦恩是个孤儿，白天他是个慈善的富翁；夜幕降临之时他穿上蝙蝠战衣，成为城市罪恶的克星——蝙蝠侠。他飞檐走壁，穿行黑暗，行侠仗义，维护善良市民的利益，打击哥谭市光鲜外表下的罪恶。

本片中的敌人角色导演选择了在整个蝙蝠侠历史中最富魅力的反派角色：小丑。但是不同于原作的地方在于这里的小丑成了杀害布鲁斯·韦恩父母的凶手，而小丑之所以成为“小丑”的原因和原作相比变化也较大。可能由于当时伯顿并未考虑“续集”这回事，而为了电影叙事的完整性而“原创”出“属于电影的小丑”这个反派角色。虽然如此，但是杰克·尼科尔森（Jack Nicholson）的演技依然得到了众多蝙蝠侠迷的一致肯定，他把这个“原创小丑”演出了原作中小丑的神韵。

电影《蝙蝠侠》为好莱坞漫画改编电影的再次盛行奠定了基础。影片在伯顿指导下给当时的观众带了丰富的感官体验，并影响了以后很多漫画改编影片的风格，而蒂姆·伯顿本人也凭借本片跃升为好莱坞一线导演。但是伯顿于本片中所展示出地偏于阴翳的风格、主人公若隐若现的黑暗面和疯狂化的反派角色都为之后《蝙蝠侠》系列电影的第一次变革带来了“蝴蝶效应”的第一次振翅。

1992年在千呼万唤之中华纳公司与蒂姆·伯顿再次联手，《蝙蝠侠：归来》惊艳银幕。

蝙蝠侠在这一集中的对手换成了：企鹅王。心理极度扭曲的企鹅王仇视人类，性情残暴。最后，企鹅大军正式进攻准备夺取政权之时，蝙蝠侠在猫女的协助下终于打败了罪恶的企鹅王，但是猫女自此下落不明……

本集电影最大的改变在于原作中最重要的配角“猫女，赛琳娜（Selina Kyle）”的登场。大概是因为此时此刻的伯顿已经开始计划将明显带有他个人风格的《蝙蝠侠》系列电影进行下去了吧，所以在这部第二集中，导演通过猫女这个角色为未来的第三集甚至第四、第五集埋下了诸多伏笔。但是人算不如天算，影片虽然延续了系列第一集的大好票房，但由于伯顿在第一集中就开始彰显的个人风格在本集中变得更加肆意——黑暗的基调、有违于传统观念的亦正亦邪的角色设定都在挑战着当时观众的接受能力……于是，华纳公司做出了一个当时必须，现在看来却昏庸至极的决定：放弃蒂姆·伯顿，将《蝙蝠侠》系列电影另起炉灶！

《蝙蝠侠》系列电影的第一个时代宣告终结，自此进入了并不算成功的新时代……

电影·变革的低潮

在华纳公司放弃蒂姆·伯顿的同时也就意味着《蝙蝠侠》系列电影将面临一场转型，这将是一场从风格到叙事方法上的根本变革，摒弃伯顿打下的黑暗基调与在观众心目中已经成型的“蝙蝠侠”形象，一切的一切意味着推倒重建。

1995年，当时好莱坞主流导演乔·舒马赫带着属于他的蝙蝠侠——《永远的蝙蝠侠》来到观众面前。彻底颠覆原有的黑色基调，色彩光艳、对比强烈的画面风格，主流明星的演出阵容：妮可·基德曼、金·凯瑞、汤米·李·琼斯……双面人和谜语人两个形象鲜明的反派配合正义一方一众帅哥美女，满载的帅酷对白、迭出的搞笑场面，简单直接的拯救世界类故事，于是一部彻底迎合当时电影市场的商业大片就此而生。凭借着《蝙蝠侠》系列电影的一贯口碑和观众的观影习惯，本片票房成绩尚可，但在观众和专家评论方面却出现了明显的分歧——这样的《蝙蝠侠》电影还是我们曾经痴迷的那个“蝙蝠侠”么？

说到《永远的蝙蝠侠》这部电影有一点不能不提，那就是当时正值事业巅峰期的金·凯瑞出演的谜语人，这是一个被无数影迷奉为经典的反派形象。金·凯瑞用一种癫狂的表演把一个充满智慧却得不到社会认可的角色内心的扭曲表现的淋漓尽致，几乎抢尽了主角方·基默和其他演员的戏份，成为本片为数不多的亮点之一。

《永远的蝙蝠侠》过去两年，当1997年乔·舒马赫带着他的《蝙蝠侠》系列新作出现在观众面前的时候，谁也没有想到，等待他的却是一场系列史无前例的滑铁卢——《蝙蝠侠与罗宾》成为了整个电影业至今的笑柄。

在这里已经无需用过多的笔墨介绍这部影片的剧情了，急冻人与毒藤女这两个本可以充分发掘人性复杂面的角色被表现得夸张且无脑，正邪之分被勾勒成毫无矛盾的“好”与“坏”，“善”与“恶”。为了保证票房而采取的“明星策略”与“性感要素”反倒让观众倒了胃口……某知名影评网站11%的认同率更是触目惊心。“假、大、空”好莱坞“超级英雄”电影最大的问题在《蝙蝠侠与罗宾》身上来了一次集中的大爆发。

提到《蝙蝠侠与罗宾》就必须说一下本篇作为副标题出现的“罗宾”，本片是继《永远的蝙蝠侠》之后第二次引入罗宾这一角色。综合两部电影中乔·舒马赫所设计的罗宾一角，其实与原作漫画中的人物设定相比可谓南辕北辙。这可能造成了大多数观众对于罗宾这个人物的误读。实际上在这两部电影中出现的罗宾应该是整个蝙蝠侠原作故事中的第一任“罗宾”。在原作设定上这个罗宾的众多理念与布鲁斯·韦恩相悖，布鲁斯·韦恩更愿意独来独往，他不需要平等的拍档，他只需要服从他命令的助手。在罗宾眼中的蝙蝠侠是冷酷、专制甚至疯狂的，但他依然爱着抚养、教导他的导师和父亲——布鲁斯·韦恩。所以，本片所表现的蝙蝠侠与罗宾“双雄拍档”的概念其实是导演与编剧原创的情节，当然如果只从电影的角度出发的话这么做也无可厚非，但正是因为这样的设定，使得蝙蝠侠人性中的阴暗的一面无法彻底表现，实属遗憾。其实罗宾是最好的丰富蝙蝠侠形象的角色，原作中正是通过前后三任的“罗宾”突出并平衡了布鲁斯·韦恩内心的残暴与阴暗，使其不被内心的深渊所吞没。





电影·涅槃的复兴

在《蝙蝠侠与罗宾》大失败之后《蝙蝠侠》系列电影彻底陷入沉寂，反而其他“超级英雄”如雨后春笋一般在大荧幕上为电影公司带来了不菲的收入。人们似乎忘记了那个曾经穿行于黑暗，充满人性两面性的暗黑骑士……直到2005年，黑夜之中我们的传说再次展翅——“BEGINS”开始、起源，这样一个副标题，有人把它理解为本片乃系列前传之意，而更多的人把《蝙蝠侠：侠影之谜》理解为一种新生，一次凤凰涅槃的再启！

影片讲述的是蝙蝠侠最初的故事：布鲁斯·韦恩为了摆脱童年的恐惧与父母在自己面前被杀的阴影，接受了忍者集团首领“忍者大师”的训练……然后回到了他的家乡哥谭市，化身罪恶的克星——蝙蝠侠。蝙蝠侠在打击罪恶的同时，也在探寻着自己该走的道路，这是一部关于推寻与自我救赎的影片。

一个人该如何改变世界？导演克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）从影片的一开始就把这个问题抛给观众，抛给我们的主人公。蝙蝠侠白天是花花大少布鲁斯·韦恩，晚上他化身除暴安良的骑士，充满矛盾与对立的角色，复杂的心理探寻之路成为本片的线索。导演花费极重的笔墨刻画人物，从内心独白到感情历程，让我们看到一个满溢悲情与无奈的英雄形象——与你我一样心存恐惧，与你我一样会流血会疼痛，与你我一样会为了女友而失去理性……本片把蝙蝠侠这个存在于传说中的角色从虚幻带到了我们身边，一切本不该存在的科技变得那么真实，只因为那个有血有肉的蝙蝠侠是那么的真实。

一向以鬼斧神工的剧情设计著称的鬼才导演诺兰准确的抓到了蝙蝠侠这个角色的神韵，把一个更加贴近原作，更加有血有肉的蝙蝠侠呈现在大家眼前，他突破性在向观众讲述布鲁斯·韦恩的故事，而不是蝙蝠侠的故事，以这样的高超手法将一段淡出人们记忆的传说涅槃重生。

2008年注定是一个将被永远载入《蝙蝠侠》系列历史中的重要年份，《蝙蝠侠：黑暗骑士》的上映在某种程度上甚至可以和1989年系列第一次走上大屏幕，甚至1939年蝙蝠侠形象的诞生相提并论。导演诺兰把一部必将载入电影发展史册的重量级影片呈现在大家面前——蝙蝠侠彻底轰动了整个影坛。

让我们先来回顾一下《蝙蝠侠：黑暗骑士》在当时所创下的票房记录：

1.最大规模开画：4366家影院（超过《加勒比海盗3》的4362家）；
2.最大午夜首映：从3,040家影院收入1848.9万美元（超过《星球大战前传3》2005年从2915家影院收入的1690万美元）；
3.最大IMAX巨幕影院午夜首映：64万美元；
4.史上最高单日票房收入：6716万美元（超过2007年《蜘蛛侠3》创造的5984万美元）；
5.史上最高首映周末票房收入：1.548亿（超过2007年《蜘蛛侠3》创造的1.51亿美元）；
6.最高IMAX巨幕影院首映周末票房：94家影院获621万美元；
7.最高周日票房：4359万美元（超过2007年《蜘蛛侠3》创造的3993万美元）；
8.最快突破两亿美元：五天；
9.史上最高第二周末票房收入：7516万美元（打破《怪物史莱克2》的7217万美元）；
10.最快突破三亿美元：10天；
11.全球IMAX影院总收入最快拿下2000万美元大关：11天（超过《哈利·波特5》的16天）；
12.最快突破四亿美元大关：18天；
13.成为北美史上第三最卖座电影（影片上映第30天，超过第一部《星球大战》的4.66亿美元）；
14.8月31日票房成绩卖过五亿大关，仅用45天；
15.最后总票房10.019亿美元，名列史上第六。

影片讲述暗夜黑骑士蝙蝠侠与其最大的宿敌小丑之间斗智斗勇的故事。在这里请诸位读者恕笔者匮乏，我实在无法用短短几十上百言语讲述清楚本片庞大深邃的剧情架构，更是无法将充斥于全片152分钟中的大小矛盾与前后铺垫一一道来，只能负责任的告诉大家，即使你一连看上3遍《蝙蝠侠：黑暗骑士》也会发现新的惊喜——诺兰的鬼斧神工，希斯·莱杰（Heath Ledger）与克里斯蒂安·贝尔（Christian Bale）妙到毫厘的演出……一切的一切铸就了一段不朽的黑夜传说。

我们从小被灌输的坚定信念是：正义终究会战胜邪恶。但在这部电影中诺兰直指这个信念，什么是正义？什么又是邪恶？正义为什么要去战胜邪恶？而过程中又要付出多少代价？

以往四部旧版蝙蝠侠电影从不在蝙蝠侠动机的本源上进行追述。而诺兰为我们带来的蝙蝠侠从一开始就在探寻自身行动的动机，因为蝙蝠侠首先不是蝙蝠侠，而是布鲁斯·韦恩。当他学成归来，看到腐败肮脏的哥谭市，深知自己作为一个凡人，一个肉身，其作为是有限的；哥谭市需要的是一个图腾，一个希望，于是，蝙蝠侠诞生了！当他一次一次被小丑逼进绝路，遭遇身边人的怀疑、追捕、背叛时，布鲁斯·韦恩选择了“黑暗骑士”之路，在黑暗中行动，为了自己的答案，在黑暗中救赎。

在国内的众多影评及翻译中习惯将诺兰拍摄的两部《蝙蝠侠》定义为《蝙蝠侠前传》，其实这是一个错误的概念，诺兰计划拍摄的《蝙蝠侠》三部曲是一个全新的系列，故事改编自知名漫画《蝙蝠侠》，故事架构上，三部曲构成一个完整的个体，与之前的四部《蝙蝠侠》系列电影没有任何关系，如果硬要比较的话，诺兰治下的《蝙蝠侠》系列风格更加接近蒂姆·伯顿的前两部。不过蒂姆·伯顿的概念过于超前而诺兰的黑暗更加丰满也符合时代要求。

尼采曾经说过：“与魔鬼搏斗者要小心自己在搏斗中也变成魔鬼。当阁下往深渊里看时，深渊也在注视着阁下。”

《蝙蝠侠：黑暗骑士》一次又一次地将人性的丑陋一面假借小丑之手凸显出来，当人们面对自己不可抗力的厄运之时，总是喜欢把无助与痛苦转移到他人身上以寻求一种自我的逃避，这样的设定让每一位观者都心生唏嘘。但同样的人性中善良的一面也在本片中得以发扬，最后没有互相引爆对方的两条逃生船，大大出乎了小丑的意料，却让观众得以安慰。如同双面人手中硬币的两面，人性中的善于恶从来不是独立存在的，它们都是你自己，不可否认，缺一不可。蝙蝠侠、布鲁斯·韦恩，更是如此，当他对着高登说：“你来追捕我，你来诅咒我，你来放狗咬我，这些都是必须的。因为有时候真相是丑陋的，人们喜欢童话，所以必须要隐瞒。这样才不至于让人们失去信心。”这句话时，你是否看到那只在空中呼啸而过的蝙蝠，那位融入黑暗的“黑暗骑士”？







游戏·惊艳的黑马

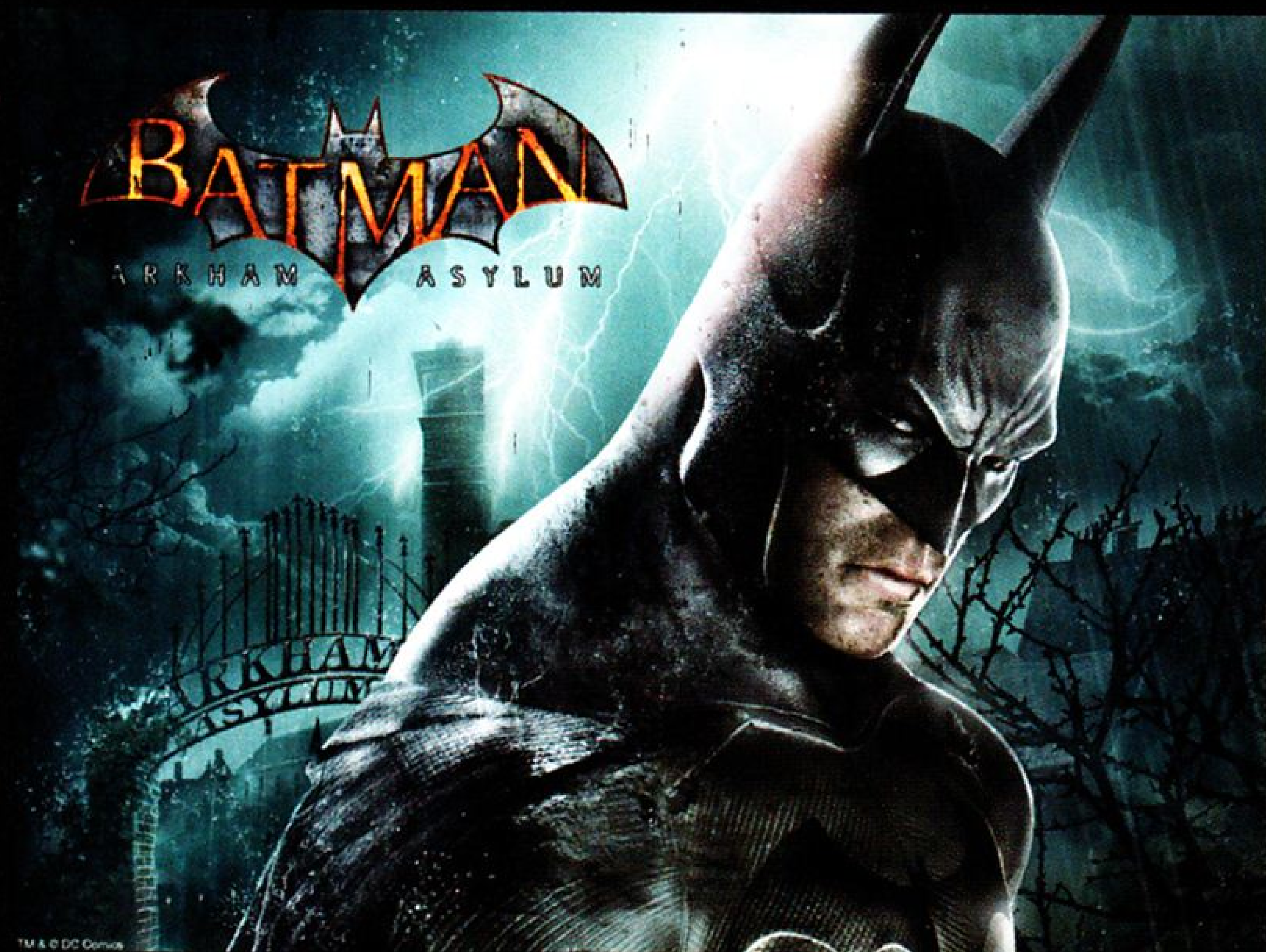
随着《蝙蝠侠》电影的浴火重生，游戏厂商于09年8月针对360和PS3平台推出了一款名为《蝙蝠侠：阿卡汉姆疯人院》的3D动作冒险游戏，将《蝙蝠侠》的影响力扩散到互动娱乐平台。不同于以往动漫、电影改编游戏必烂的传统，本次《蝙蝠侠：阿卡汉姆疯人院》可谓着实让整个业界在09年惊艳了一把。

漫画70年历史沉淀下来的精华成为这款《蝙蝠侠》题材游戏最强大的后盾，剧本由系列动画版的编剧亲自编写，环环相扣，宛如一部侦探大片，情节引人入胜。你可以把本作故事理解成在原作世界观上的一次“剧场版”原创，也可以理解成是一次对原作故事的补充，原作中的众多经典角色经过游戏制作方的巧妙安排在游戏过程中与玩家再次相遇，展开特色十足的战斗，每个角色的个性与漫画、动画、电影中一样鲜明，而作为本作大BOSS的小丑无论从形象设定还是动作捕捉抑或配音演出上都可谓精彩至极。游戏中每位人物的一个动作、一个表情、每一句对白都会直刺玩家的神经。

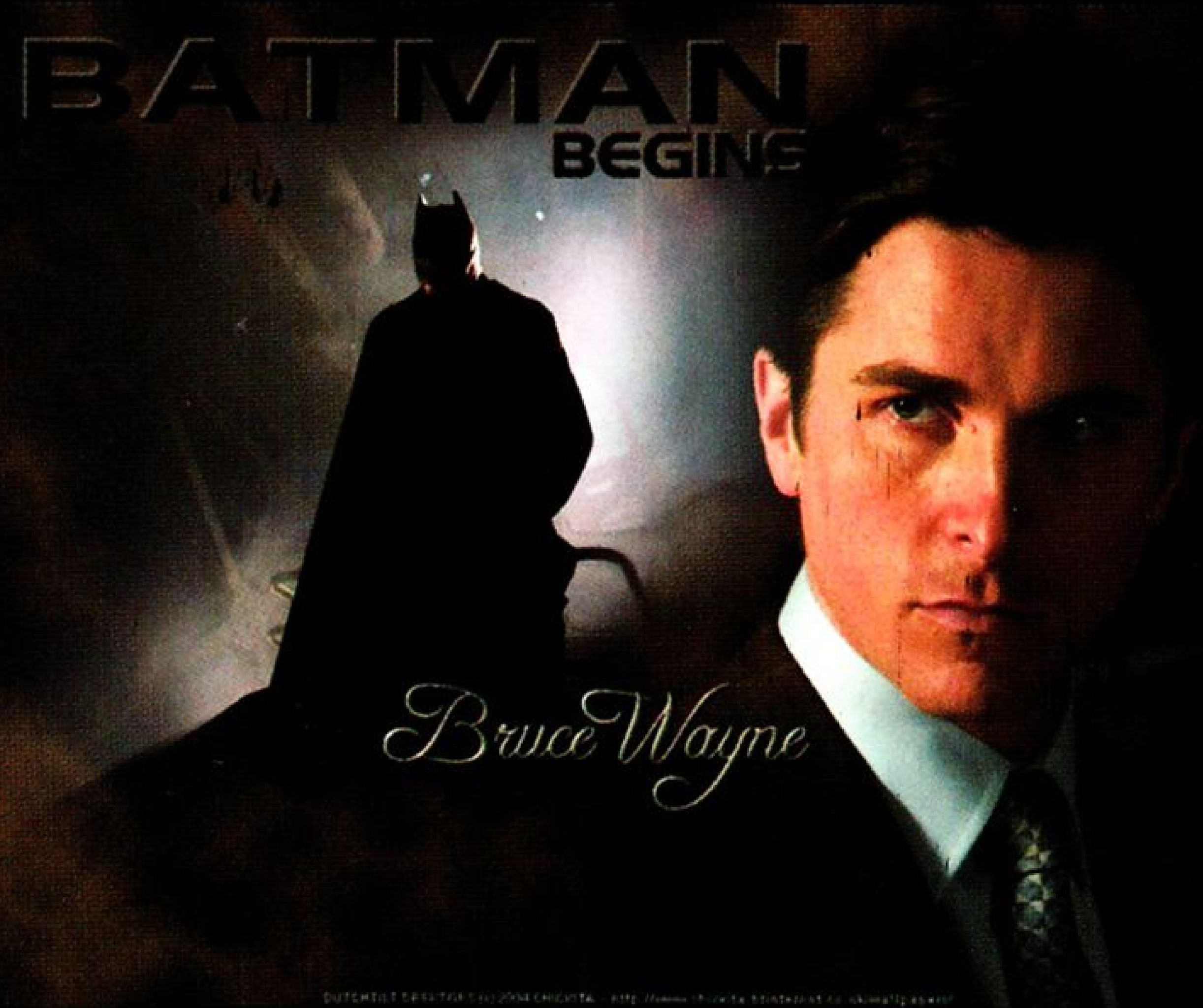
游戏中稻草人的3次噩梦设定更成为点睛之笔，3次噩梦将蝙蝠侠的内心世界展现在所有人面前，童年的经历造就了这位黑暗中的复仇骑士。游戏把玩家带入蝙蝠侠的视点，使玩家亲临那个灰暗的街道，亲自面对那冰冷的枪口，体验布鲁斯·韦恩内心的恐惧与仇恨。

在虚幻3引擎的支持下游戏画面无可挑剔，音乐和音效更是惊人的出色，美式游戏的硬派与写实加上日式游戏特有的细腻与对细节极致的追求，制作小组之用心与诚意表露无余。即使时隔2年的现在回头看这款游戏依然让人赞叹，游戏给玩家的体验宛如一匹惊艳的黑马，将动作的爽快与解密潜入的刺激完美结合，随处可见的对人性与道德的拷问忠实的再现了原作的精髓。

如果你是一个对蝙蝠侠有兴趣或是有些许了解（无论漫画、动画、电影）的电玩用户，那么请不要犹豫，拿起手柄去体验阿卡汉姆疯人院里的疯狂，化身游戏世界中的“黑暗骑士”去探寻属于自己的救赎之路。









电影·前路

《蝙蝠侠：黑暗骑士》的传说已经过去了3年，所有人都在期待着诺兰为我们带来属于他的“蝙蝠侠三部曲”的最终话，期待着一个传奇的谢幕。下面笔者将为大家透过《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》剧组主创们有意无意间透露出的蛛丝马迹为大家提前掀起这部伟岸画卷的一角。

关于影片新增角色一直是众多《蝙蝠侠》系列影迷热议的话题，其中几条消息比较靠谱，在这里简单罗列一下：在《盗梦空间》中有着出色表现的汤姆·哈迪敲定出演《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》。而之前一直被影迷们热议的约瑟夫·高登·莱维特则因为个人原因基本无缘谜语人一角，正因为这个诺兰心中最理想的反派的意外缺席，所以猫女与雨果·斯特兰奇博士(Dr. Hugo Strange)将在第三部中出现的传闻越演愈烈。另外，由于诺兰与克里斯蒂安·贝尔的一致反对，在第三部中绝对不会出现罗宾这一角色，因为他们认为蝙蝠侠因孤独而生，因黑暗而独具魅力，如果增添助手罗宾这一角色会严重破坏之前两部影片所塑造的蝙蝠侠形象，而且按照原作来说，罗宾在蝙蝠侠40多岁的时候才登场，而诺兰所讲述的是蝙蝠侠年轻时候的故事，所以不添加罗宾这一角色也是忠实原作的表现。

除了角色与演员之外，诺兰毅然拒绝将《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》拍摄为时下流行的“3D电影”成为了舆论的焦点。尽管此前有报道称，华纳公司向诺兰施压，有意将影片拍摄成3D形式。但诺兰坚守住了自己一贯反对“3D电影”的底线。《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》非但不会拍成3D版，而且也不会进行后期的转制。同时，诺兰还会在影片中保持自己近年来的一贯作风，运用IMAX摄影机进行拍摄。对于诺兰的大部分追随者来说，这无疑是最令人欣喜若狂的消息。诺兰在采访中提到，希望《黑暗骑士崛起》“延续《黑暗骑士》的质感和风格”，特别是在“超大的视觉感受”方面。这是放弃3D，选择IMAX的主要原因。而诺兰的御用摄影师瓦雷·菲斯特也不是一个3D爱好者，这二人的联手更保证了系列三部曲基调的统一性。

音乐一直是诺兰《蝙蝠侠》系列引以为傲的资本，这次第三部的音乐依然由曾经与诺兰合作过前两部《蝙蝠侠》和《盗梦空间》的汉斯·季默操刀。汉斯表示与诺兰的合作非常特别，是一种相当自由的模式，“诺兰给我尽可能的自由，激励我能够勇敢、疯狂，不顾一切地直达电影情感的中心。这是一种相濡以沫的感觉。我会在影片开拍之前就着手。我们俩的谈话只会关于电影本身，而不会去管音乐究竟要怎么做。”

综上来看，《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》将是一部保持诺兰一贯特色且与前两部作品遥相呼应的系列大结局。我们有理由相信在2012年的暑期诺兰会为广大影迷再次奉上一道盛宴，为《蝙蝠侠》题材电影写下更加辉煌的崭新一页……





游戏·前路

在不久的将来，2011年10月18日，经过延期之后的《蝙蝠侠：阿卡汉姆城》将与广大玩家见面。不知道有多少玩家如笔者一般衷心的期待着这款正统续作的到来，不夸张的说《蝙蝠侠：阿卡汉姆城》是笔者2011年最期待的家用机游戏之一，因为09年那款游戏实在给自己太大的悸动，以至于时至今日依然能够回忆起游戏中小丑那一次又一次的猖狂笑声。

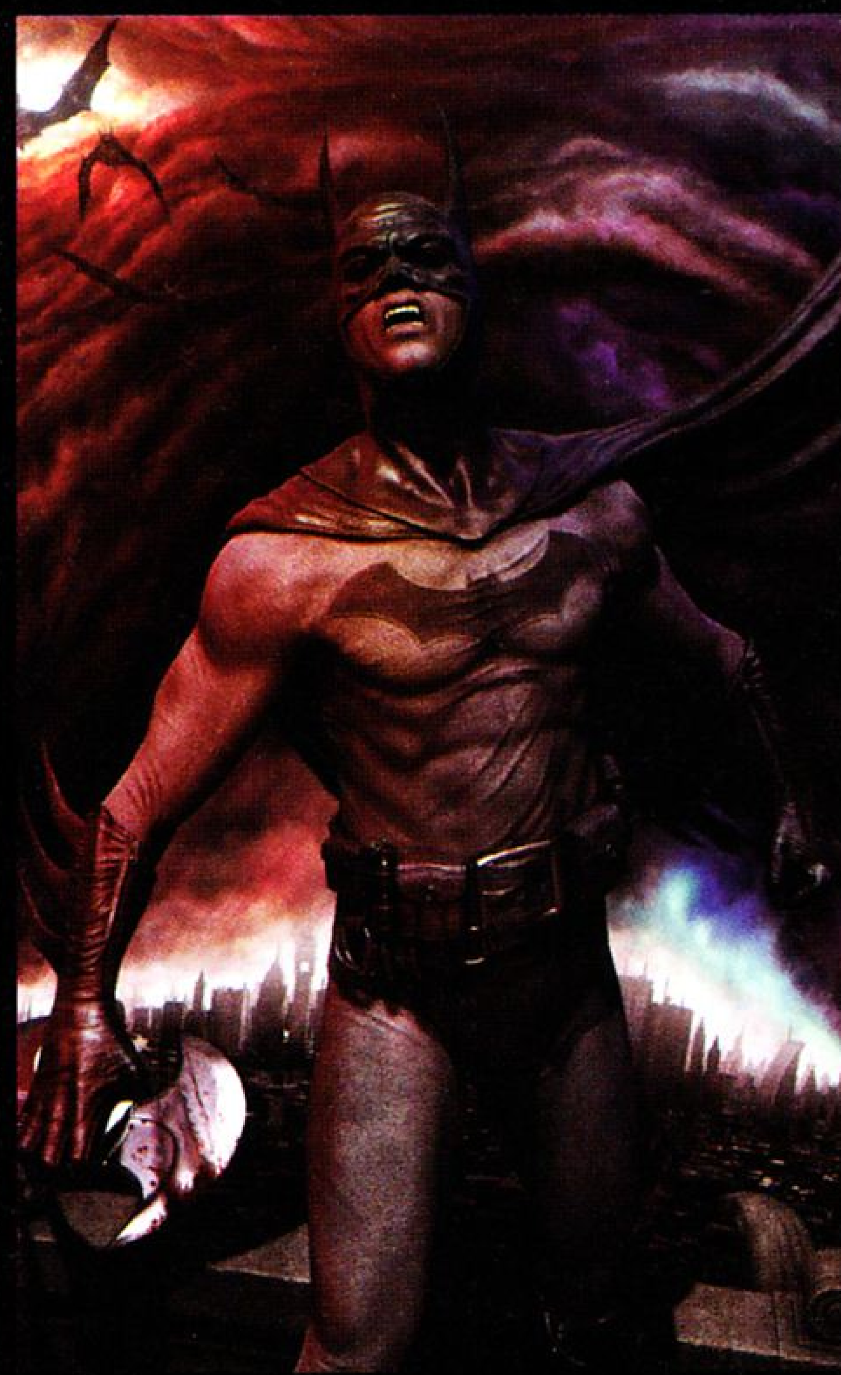
漆黑的夜风，暗夜骑士携着更为庞大和深邃的《蝙蝠侠：阿卡汉姆城》出现在我们面前，在游戏中玩家将置身于曾经是前作中的典狱长的高谭市市长Quincy Sharp所修建的规模更大的巨型监狱"阿卡汉姆城"之中与那些各具特色的反派角色们进行一场心灵与肉体上的搏斗。在游戏中，蝙蝠侠需要面对知晓蝙蝠侠真实身份的疯狂科学家雨果博士以及众多疯狂效忠于双面人和小丑的恶棍们。

从目前的情报来看，游戏开始我们所操纵的蝙蝠侠将带着其所有标志性装备与敌人周旋，整个"阿卡汉姆城"内充满了大反派谜语人所设下的种种线索和谜题。玩家可以通过自己的意志与决定来左右蝙蝠侠的道路。另外可以确信的是猫女将在本作中登场。

好了，这就是全部，只是如此，如同前作发售之前一样，没有过多的宣传与剧透，我们只看到了零星的实际游戏画面与并不算多的截图与视频，实际上我们尚不清楚游戏的剧情走向究竟如何。诚然，典狱长Quincy Sharp赢得市长选举，成为高谭市市长，他上任伊始便购买了城中大片的贫民窟，将其改造为一个规模更大的巨型监狱，也就是游戏中的主要场景"阿卡汉姆城"，这样做的动机为何？他又在整个故事当中扮演着怎样的角色？谁又是整个阴谋的主使者，蝙蝠侠又在探索一个怎样的秘密？我们的黑暗骑士在与恶魔搏斗的同时究竟还能保持多少人性，如何前行才能走上自我心灵救赎之路？

让我们一同期待10月18日一切谜底得以一一解答的时刻——衷心期待这个系列的游戏能够如同他的血亲在电影界一般成为游戏界的又一段传说。

蝙蝠侠·结





阴郁的罪恶之城、黑暗的腐败之都，这里的贫民没有未来，因为他们没有信仰，也没有未来……直到他的出现，穿行于黑夜的蝙蝠，代表着牺牲的骑士。这是他的城，决不允许别人侵犯的领地，不管你是处心积虑的破坏，抑或出于好心的帮助。他都会用自己的拳头将你击碎。黑暗、冷酷、坚韧，一段属于黑夜的骑士传说。

蝙蝠侠说："在我的观念里，正义的标准由强者而定，如若不服，自然可以用暴力强逼你遵守。"

蝙蝠侠一切行动的出发点并不是什么替天行道的大义，而是出于私欲的"复仇"，不是针对个体的复仇而是一场面向社会阴暗面的复仇。他比谁都明白自己在进行一场毫无意义的抗争，但是却不能停下来，因为如果停下，那么一切也就失去了意义，只能斗争的更加激烈，哪怕越陷越深……

实际上从各种形式的《蝙蝠侠》作品中我们不难看出，布鲁斯·韦恩与蝙蝠侠其实是两个完全不同的个体，仿佛光与暗，不可分割却又背道而驰。表面上布鲁斯仅仅是蝙蝠侠金钱的来源和白天的伪装，可实际上正是因为布鲁斯的痛苦、愤怒与恐惧创造了蝙蝠侠，成为蝙蝠侠不断前行的唯一动力，没有了这些的话蝙蝠侠也将不复存在。蝙蝠侠的斗争正如我们每个人生命中所不得不面对的斗争——抗争这件事本身，如同胜利一样重要！哪怕自己被民众、朋友误解，哪怕自己的内心被黑暗一点点蚕食，然而永远不变的是他的动机，是他黑暗外表下燃烧着的光。

蝙蝠侠不过是一个"带着面具的凡人"，他并非刀枪不入，没有超能力，只有通过不断训练得来的力量与本能，还有自身超凡的智慧。但是他总有一天会老去，也许某一天，某一位普通的劫匪一颗普通的子弹，随意的一射，可蝙蝠侠却慢了一步，一颗小小的子弹就结束了整个神话，这就是布鲁斯与蝙蝠侠的悲哀，不是超人却在进行超人之事的悲哀。

小丑说："别忘了，假如一切太过艰难，阿卡汉姆疯人院永远有你的位置。"

在这个世界上小丑永远是蝙蝠侠最好的知己，不管在以任何形式展现的蝙蝠侠故事中，他总是一次次无情的打碎布鲁斯·韦恩那些冠冕的借口，在小丑眼中，蝙蝠侠和自己根本没有区别——嗜血、暴力、渴望混乱。正如小丑所言，在蝙蝠侠的世界里，他的敌人始终只有一个，那就是他自己，每一次夜晚的飞翔都是一次对自己内心阴暗面的挑战，如果他能战胜自己内心对曾经的恐惧和对仇恨的愤怒，那么他就能战胜所有的敌人，但是那个时候蝙蝠侠也就失去了一切力量的来源与前行的动力，也便不复存在了……这就是蝙蝠侠的路，一条没有尽头的自我救赎之路！



蝙蝠侠原作正史大事年表

从1939蝙蝠侠诞生至今，蝙蝠侠的故事经过了多次修改。因为随着社会的进步，文化的开放，单纯的面带微笑的正义侠客已经不具备任何吸引力，随着时代的变迁，蝙蝠侠与布鲁斯·韦恩的内心世界被一再强调，曾经的精神创伤与前行道路上的彷徨与孤独被放大化——蝙蝠侠渐渐的变成了现在这个偏执且黑暗的黑骑士。

下面笔者将根据现行的官方设定结合网上的主流说法为大家呈现蝙蝠侠原作世界的简史，希望对各位读者更深层次的了解和解读电影与游戏起到帮助。



- 哥谭市最富有的家庭——韦恩大夫和太太玛莎带着儿子布鲁斯·韦恩看完演出回家的路上遭遇抢劫，韦恩夫妇在布鲁斯面前被枪杀。
- 少女赛丽娜·凯勒（后来的猫女）的母亲自杀，父亲沉溺于酒精中不久死亡。
- 父母去世十年后，布鲁斯·韦恩开始为将来的行动做准备。游历世界，先后到欧洲、亚洲接受专门的训练。
- 布鲁斯·韦恩回到哥谭市，化身蝙蝠侠开始打击城市中的犯罪行为。
- 詹姆斯·戈登调到哥谭市担任副警长。
- 一名失业的喜剧演员被迫参与打劫化工厂，在蝙蝠侠的追击下掉入腐蚀性化学品溶液中，皮肤被漂白，头发变绿，嘴唇紫红，并导致精神错乱——小丑就此诞生。
- 赛丽娜·凯勒扮成猫女开始从事盗窃行为。
- 马戏团表演空中飞人的“飞翔的葛雷森”一家除了幼子迪克·葛雷森外都遭犯罪分子杀害。布鲁斯·韦恩成为迪克的监护人。
- 戈登由副警长升为警长。
- 布鲁斯·韦恩的好友地方检察官哈维·丹特被毁容，成为罪犯双面人。
- 迪克·葛雷森经过艰苦训练成为蝙蝠侠的助手——罗宾。
- 布鲁斯·韦恩与“影子同盟”的领袖让·萨拉格尔（诺兰电影中的“忍着大师”）的女儿塔利安相识。
- 拥有不死之身的让·萨拉格尔策划绑架了罗宾，以考验蝙蝠侠是否有资格成为他的继承人。
- 罗宾和其它几个超级英雄们的助手组成了少年英雄组织“少年泰坦”，并担任其领袖。（同属DC漫画公司旗下的众多超级英雄人物经常在各自作品中互相客串）
- 詹姆斯·戈登的女儿——芭芭拉·戈登自作主张的成为蝙蝠女。
- 罗宾继续担任重组后的“新少年泰坦”的领袖。
- 迪克·葛雷森由于与蝙蝠侠意见不合，关系破裂，所以不再担任罗宾。
- 迪克·葛雷森以“夜翼（Nightwing）”的身份独立。
- 街头流浪儿杰森·托德被布鲁斯·韦恩收养，成为第二任罗宾。
- 蝙蝠女芭芭拉·戈登在家中被小丑枪击终身残废。后来成为电脑专家，以高科技手段帮助蝙蝠侠。
- 杰森·托德在前往中东寻找生母时中计，被小丑折磨致死。（PS：通过最新动画可以得知，杰森复活后化身“红帽火魔”，对哥谭市的罪犯进行着自己的惩罚和制衡……果然，如同其他超级英雄漫画一样，死什么的都是浮云。）
- 接受了武器和武术训练后，中学教师海莲娜·波特莱尼成为“女猎手”。
- 蝙蝠侠因杰森·托德的死变得极端暴力。
- 少年蒂姆·德雷克发现蝙蝠侠和夜翼的真实身份，之后成为第三任罗宾并被布鲁斯·韦恩收为养子。
- 让·保罗接过父亲衣钵成为死亡天使阿修罗，并救了布鲁斯·韦恩一命。
- 生化人贝恩（电影《蝙蝠侠与罗宾》中曾经出现，但形象差距较大）前往哥谭市，准备夺取哥谭市地下势力的控制权。蝙蝠侠落入其陷阱，被扭断脊椎。
- 让·保罗代替重伤的布鲁斯·韦恩成为蝙蝠侠，但极其暴力。
- 靠轮椅代步的布鲁斯坚持前往营救被绑架的罗宾父亲和女医生桑德拉，伤势进一步恶化。老管家阿尔弗雷德不愿看到主人自我毁灭，离开了布鲁斯。
- 痊愈后的布鲁斯接受特殊训练，从让·保罗手中夺回了蝙蝠侠的资格。
- 布鲁斯暂时离开哥谭市，由迪克·葛雷森暂替蝙蝠侠之位。
- 在让·萨拉格尔的幕后策划下，一种致命病毒在哥谭市爆发，第三任罗宾蒂姆·德雷克遭到感染。
- 夜翼将与哥谭市相邻的布鲁德海文作为他自己的地盘。
- 哥谭市发生大地震，死亡数万人，几十万人受伤，无家可归者无数。布鲁斯庄园和蝙蝠洞都在地震中被毁。
- 美国政府不想为重建哥谭市而增加财政负担。布鲁斯·韦恩前往华盛顿试图说服国会，遭到拒绝。
- 哥谭市被宣布为无人区，居民限期撤离。来不及撤走的人和留下来的罪犯将这里变成了人间地狱。
- 失踪三个月后，蝙蝠侠回到处于无政府状态的哥谭市，收复失地。
- 亚裔女孩卡桑德拉成为第二任蝙蝠女。
- 在莱克斯·卢瑟（DC漫画《超人》中的角色）的推动下，哥谭市得以重建。
- 小丑杀害了戈登的第二任妻子萨拉。
- 迪克·葛雷森成为布鲁德海文的一名警官。
- 蝙蝠侠密谋对付美国正义联盟（DC旗下超级英雄的联盟组织）成员的档案被让·萨拉格尔窃取。蝙蝠侠被开除出正义联盟。
- 让·萨拉格尔的女儿塔利安为了蝙蝠侠同父亲决裂。
- 蝙蝠侠向正义联盟成员公开身份，赢回了信赖，重返正义联盟。
- 莱克斯·卢瑟当选美国总统。他原来的公司交由塔利安经营。
- 戈登遭到枪击，宣布退休。
- 韦恩财团为布鲁斯·韦恩安排了女保镖萨莎，她发现了蝙蝠侠的身份。
- 布鲁斯·韦恩正式将迪克·葛雷森收为养子和法定继承人。
- 猫女以新的形象重新回到哥谭市。
- 布鲁斯·韦恩的前女友Vesper在韦恩庄园被枪杀。布鲁斯·韦恩和萨莎被捕，布鲁斯越狱。最后真凶就擒，但萨莎同布鲁斯分手。
- 蒂姆·德雷克的父亲破产。
- 布鲁斯·韦恩重新担任韦恩财团的CEO。
- 蝙蝠侠只身刺杀Darkseid（DC旗下超级反派），遭Darkseid的欧米茄射线击中。之后超人表情凝重抱着已化为骸骨的蝙蝠侠尸体。
- 在最新剧情中，布鲁斯成功穿越了历史，在韦恩家族的重大事件中都有所参与。蝙蝠侠果然还是回来了，布鲁斯也回来了……果然超级英雄是不死的OTL



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
05.3-05.20

主任 宇多田



PSN已经杯具快一个月了，这阵子我也只玩玩3DS，用赤银的话说就是“好久没有看到我玩PS3了”，每天和小沛擦身对战一下SSF4、晚上睡觉前踢几场WE、偶尔玩一玩机战，这就是小熊最近的游戏生活，现在自己最期望的就是PSN早日恢复，上网随便和朋友玩些什么，之前感觉网战也就那么回事，可这次事故让我深刻的感受到了次时代主机联网的重要性，所以说人这东西真的很蛋疼，只有在失去的时候才能懂得珍惜，啊嘞？我在说什么乱七八糟的东西啊……

科员 赤银



最近在钻研《命运石之门》，看过动画之后再来玩游戏总能发现一些新的东西。虽然动画比起游戏要更易于一般人接受，但是受到其时间与表现形式的限制其信息量总要略逊于其他媒体，但是，能够看到自己喜欢作品中的角色活灵活现的动起来却着实是一件不凡的享受。话说又有人对赤银的评分表示不满了，好吧，确实赤银并不是多么老练有很多需要改进的地方。不过因为一棵树就放弃一片森林的行为，果然还是只有不爱大自然的人才能做得出的吧……

清洁工 小沛



最近没仔细去钻研新游戏，倒是时常把玩3DS的《超级街霸4》，为的就是把里面全部50个奖牌拿齐，就算是3DS上的首个白金吧。目前的进度是拿了46个，剩下的则非常变态，包括：挑战模式中所有人的连续技都通过、所有头像标志集齐、所有头衔集齐以及所有奖牌集齐。唉！自己水平还是有限。3DS的《死或生》挺不错的，因为我自己的主机是美版，所以这些天还要再耐心等一等。这段时间的家用机游戏都不太给力，PS3都成了老婆的专属，每天在为拿白金而努力，我很欣慰。

被研究 蔬菜汁



高考将至，那几天，就如同每期固定做点评一样，虽然对于这本杂志的编辑来说，是平凡而又机械的几天，但是对于高三的学生们来说，却会对将来的命运产生影响。尽管这期的杂志对于编辑和读者都有着非常的意义，但如果比较一下的话，迫不得已还是可以放弃杂志，暂时以眼前重要的事为主，毕竟，错过了游戏和杂志，以后还可以找机会补，错过了机会就后悔莫及了。不过，一但错过了档期，落下的杂志一定可都要悉数补上，这是我们的约定，少年。

29分



雷神托尔



PS3 X360
SEGA
2011年5月3日 1人
动作 13岁以上

作为超级英雄中复仇者组织的重要成员，雷神托尔终于在今年电影化，同名游戏也于电影上映前发售，本作游戏和电影剧情并不尽相同，玩家可以在游戏中找到电影之外的乐趣，对于雷神托尔故事也是一种补完。

推荐人群
原作FANS;
超级英雄FANS;
动作游戏爱好者;
奖杯成就控

电影上映那天小熊和老婆一起去看了，我本人是非常喜欢超级英雄题材的电影，但是本作整体给人感觉颇为小气，但游戏关键要看手感问题。本作手感还过得去，大体来说还是可以尝试玩一下的，毕竟这是电影改编的游戏，关于这系游戏有多杯具我就不多说了，各位玩家心理都很清楚，另外电影改编游戏还有一个共通的地方就是奖杯成就难度很低，你懂的……

电影改编游戏总是让人不忍心去期待，本作亦是如此。雷神托尔的故事赤银虽然有所耳闻，不过仅限于北欧神话，美式超级英雄中的雷神是个毛，赤银完全不知道呢。听海K说就是描述了一个中二病大叔神流落人间，逐渐改过自新爱上人类过程的故事。算是典型的美式英雄吗？总之赤银没什么兴趣，游戏中规中矩，感觉没有特别的亮点，喜欢原作的人不如玩玩看好了。

《雷神托尔》的电影市场反应一般，游戏则与很多电影改编作品一样，没有特别亮眼的表现，也没到彻底没法玩的地步。本作的系统和其他游戏有所区别，那是因为雷神本身的能力有好几种，于是游戏设计也就针对雷神的特点加以变化。本作的故事与电影不同，尽管电影中的人物也会登场，但我们可以欣赏到不同的剧情。画面、音乐基本是中等水平，纯fans向的一个游戏。

据说，北欧神话中掌管战争与农业之神，每逢雷雨交加之夜就会出巡，所以又被称为雷神，电影中来到了现实世界，一连串的喜感搞笑让看着忍俊不禁，而最后又加入了正义与邪恶战斗的噱头，场景也堪称宏大。虽然电影版与游戏版同期上线，但是宣传说游戏版的故事独立于电影，能够带给人们更多的惊喜，具体如何，小编不便剧透，不过电影真的很好看的说！

30分



凉宫春日的追忆



PSP PS3
NBGI
2011年5月12日 1人
文字冒险 12岁以上

本作是改编自热门轻小说与动画作品的冒险游戏，故事接续《凉宫春日的消失》之后叙述阿虚再度被传送回北高祭当天，世界也回溯到SOS团不存在的状态，玩家将以阿虚的观点再次体验为期2天的北高祭。

推荐人群
原作FANS；
团长控；
1096追随者；
文字冒险游戏爱好者

第一次看《凉宫春日的忧郁》时以为是自己买的盗版盘出错了，因为一集和一集都不挨着，自己一个人鼓捣了半天才知道人家本身就是这样子设计的，所以本系列作品给我留下了很深的印象，虽然自己不是团长控，但大学自我介绍的时候我就用的是团长的开场白，扯了这么多没用的东西，关于游戏咱就说一点：SOS团团员们不要犹豫了，这个游戏会让你满意的。

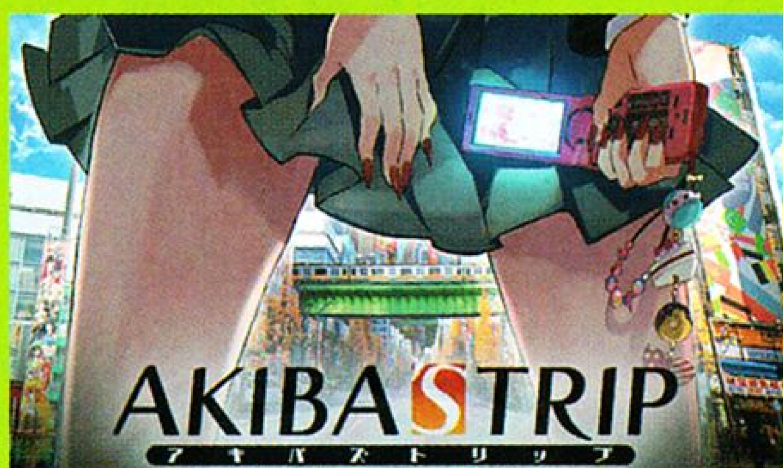
凉宫春日系列相关的游戏出过不少，但真正称得上佳作的却实在不多。不过本作感觉要比其他作品好上那么一个层次。以长门创造出来的另一个世界为基础，衍生出来的48小时北高祭中发生的种种故事。之前看过剧场版凉宫春日的消失的人自不必说，原作的FANS定能在其中找到属于自己的乐趣。配合5月25日全球同步发售的小说版最新作，新的一股春日旋风又要刮起来了呢。

凉宫春日的粉丝众多，本作的受关注程度也很高，而且这款作品没有辜负大家的期望，在各个方面都有不错的表现。PS3版画面较为精良，PSP版的缩水也可以接受，音乐中包含了初代的经典曲目，在视听方面本作都还做得可以。在游戏内容上，标志性的吐槽必不可少，游戏的元素很多，事件丰富，可玩性不低。但因为是文字类游戏，所以对语言能力的要求很高，期待一下汉化吧。

刚出来这游戏情报的时候，听到这名字，我就XX一紧，一种说不出道不明的感觉让我悲从中来。现在但凡某个游戏开了一个好头儿，就会一条道儿走到黑，记得前不久看到了凉宫春日的口香糖还是汽水来着，觉得商品化的也太快了。正因为有了先入为主的印象，所以在游戏体验时，完全找不到切入点，只尝试了一小会儿就开始下一款体验了。凉宫春日的夏天啊。

27分

秋叶原之旅



PSP
Acquire
2011年5月19日 1人
动作冒险 15岁以上

本作以真实的秋叶原为舞台，和多间实际存在店铺合作，忠实重现秋叶原的街景。玩家在游戏中要和被称为「阴妖子」的吸血鬼对抗，它们最大的弱点就是害怕阳光，在阳光下这些吸血鬼就会灰飞烟灭了。

推荐人群
宅男腐女；
ACG爱好者；
小白向动作游戏；
喜欢脱衣服的怪蜀黍……

说真的在玩这游戏之前我以为本作会是什么宅文化类型的文字游戏，谁知道居然是这个样子。游戏中玩家要不停的脱别人衣服，各位千万不要想歪了，咱们这么做可是为了保护地球……而游戏中最大亮点就是还原性很高的秋叶原，本作可以让玩家近距离感受一下这个全球ACG爱好者心目中的圣地，暂时去不了日本的朋友可以先玩一下本作解解馋哦~

看过本作赤银的评价是：好三俗的一款游戏……。标题上就以《秋叶原之旅》和《秋叶原脱衣舞》来双关（懂英文的想必都能看出来），诱人睛想。游戏的主旨本来是挺正统的除魔杀吸血鬼，可是却以光天化日之下扒衣服的形式表现出来，只能说制作人你太调皮了。把宅当做什么了这是！抛开"秋叶原"这一噱头之外，本作还真就没什么亮点了，注定成不了什么大气候。

秋叶原是宅男的天堂，很多国内的玩家当听到秋叶原三个字时想必也是如雷贯耳。本作的舞台还原了秋叶原的实景，可惜的是店铺里面没有什么体现，而故事更是天马行空，感觉地点选在秋叶原完全是靠地名拉人气。本作的战斗比较有特点，吸血鬼的打法多种多样。不过本作在操作感上表现一般，耐玩度不是很高。要是移植到PS3上，最好街景用实地拍摄，然后还能进去参观就好了……

据说是宅男不可不玩之游戏，游戏的背景被设定为神圣的游戏宅基地"秋叶原"。开始玩这款游戏的那一刻起，我就已经开始走神儿，因为我在想什么时候可以真的去秋叶原走一圈儿，而不是在这里玩着游戏YY。虽然用披着羊皮卖狗肉这句话称呼这款游戏不太合适，但是太多拿宅男开涮拿秋叶原作卖点的便当游戏了，总的来说，吸引人的地方不太多。

31分

死或生 次元



3DS
KOEI TECMO
2011年5月19日 1~2人
格斗 15岁以上

本作是《死或生》系列在3DS上的第一作，游戏时可以选择是否开启裸眼3D功能，开启的话角色感觉像跃出画面一般，比起普通模式角色的手脚的动作会更加立体明显，对手出招时应对起来更有临场感。

推荐人群
系列游戏FANS；
有3DS的玩家；
喜欢看漂亮mm的玩家；
格斗游戏爱好者

小熊3D格斗苦手，尤其是在《铁拳》、《死或生》这类型的格斗游戏面前小熊完全是个小白。本作我也玩了一阵了，但是毕竟对这个系列不怎么熟悉，所以不敢妄加评论。不过在小沛的讲解下貌似本作比之前的作品都要有很大的进步，而且网上反响也不错，相信那些认为本作只是单纯的在卖肉的玩家在玩过本作之后会有意外的收获，喜欢格斗的玩家不要错过。

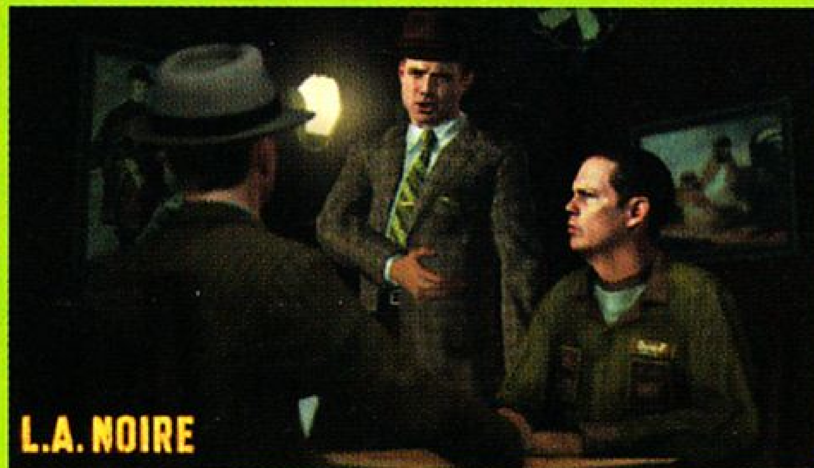
一直以为本作就是以甩奶和露KK为卖点的游戏，然而实际上……也确实如此吧。只喜欢用本作中的男人和男人战斗的玩家，想必是绝对不会存在的吧？说白了，本作中的男性角色的存在意义，其实更多的是被女主角们殴打，或是用来殴打女主角们。上面这句话看似用在哪里都合适，不过在这里感觉更是无比贴切呢。对钟情于徘徊摇动在生死之间感觉的同学请不要错过。

客观来说，这个游戏玩的不是格斗，所以我在评价这款游戏时从来没把它当格斗游戏来看。本作的画面非常不错，剧情很丰富，尽管剧情的内容没什么吸引人的地方，但数量之多足见诚意。4代里面的衣服很少，本作则非常厚道地经常有服装配信，这个游戏最重要的也就是这点。另外遗憾的是本作的网战模式比家用机大为简化，而网战的实际效果也很不理想，推荐还是玩单机模式。

这游戏，吸引我这等反应较慢、眼神儿不好、缺觉多梦中年人的最重要原因就是游戏中的女性格斗家了，其实纵览所有的格斗游戏都是万绿丛中一点红，因此才更惹人疼爱。逃忍绫音的着装尺度就不能用"比较大"来形容了，两侧已经开到了腰间，腿上还套着白色丝袜，前胸还有澎湃的"马里亚纳海沟"，实在怀疑她真的是那位有着古老传承的忍者门派的继承人。

32分

黑色洛城



PS3 X360
Rockstar Games
2011年5月20日 1人
冒险 17岁以上

本作以第二次世界大战后暴力腐败充斥的洛杉矶为背景，融合凶杀犯罪、侦办案件、寻找线索、车辆追逐以及激烈枪战等内容，并通过革命性的新式审问游戏机制，让玩家判读游戏人物的情绪，进而揭发真相。

推荐人群
R星的追随者；
从去年就开始等本作的玩家；
GTA和大镖客的FANS；
崇尚高自由度游戏的人

小熊一直不喜欢美式高自由度的游戏，GTA、大镖客这种别人眼中的神作对我来说只能算一般般，所以请原谅我没有给本作更高的分数。这游戏从公布开始就受到众多玩家的关注，游戏的实际效果也没有让玩家失望，人物脸部的细节表情让人惊叹这怎么可能是游戏，故事情节方面也是很有看头，整个游戏就是让玩家真的回到了那个年代的洛杉矶，牛！

又见美式动作冒险游戏。之前在龙哥的影响下玩过一阵《黑手党2》的记忆如今油然浮现，不过怎么说呢，赤银对于美式游戏实在是不感冒，身为东方人不喜欢崇洋媚外不知是应该算是优点呢？还是算缺点呢？据说本作剧情不错？英语水平一般的赤银也看不出多深奥的东西。自由度？我需要的也只是我可以说我不喜欢一个游戏的自由，希望这个游戏可以满足我。仅此而已。

这款游戏的画面非常好，这里不是说精致度，而是营造的那种气氛。游戏描写的是20世纪40年代的洛杉矶，并且忠实还原了当时的城市面貌，加上阴暗的色调，充分烘托了游戏的气氛。本作的自由度非常高，因为主角是个警探，所以需要大量调查各种证据，于是游戏中的很多物品都不仅仅是能看不能动的摆设。还有观察被调查人的面部表情等设定，都使这款游戏具备了极高的可玩性。

40年代背景的警匪片，和已经形成话题、著名的GTA差不太多，主角是经历过第二次世界大战的刑警，为了解决洛杉矶的犯罪事件而奔走于街头巷口。玩过GTA的玩家，看到这游戏的话一定会眼前一亮，大有相见恨晚的感觉。最有意思的是，当从路边的线人处套取情报的时候，玩家可以从新系统——"面部表情系统"上，推测对方说的是真话还是假话这样。

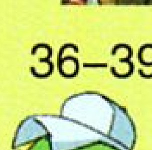
研究中心病历：

这次PSN被黑比我们想到的情况都要严重！现在距离PSN关闭已经过去二十天，从最初的三天内恢复到后来的一周，再到后来的五月初，最后到现在公布的五月底，我不知道玩家们还有多少耐心被SONY这样的一拖再拖，我的几个朋友已经一气之下卖掉了机器转投360阵营，虽然做法有欠考虑，但这也证明了这次事件给玩家造成的影响，希望SONY能给力些快点解决这起事故，还给我们玩家一个正常的游戏联网平台，也希望那些蛋疼的黑客见好就收，不要蹬鼻子上脸！

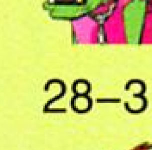
PS3的风波让对手XBOX360看到了机会，这阵子XBOX LIVE可以说是优惠不断，这样的做法很正常，商业竞争就是如此，所以大家不用喷来喷去的，其实对于现在大家说的索饭、软饭、任饭之类的东西我一直不怎么赞同，现在游戏几乎都是多平台，我们玩的是游戏不是主机，而且每个人的喜好不同，玩自己的游戏就可以了，不要没事干闲的总去诋毁别人喜欢的东西，要知道你没有评判他人喜好的权利。

评分细则：

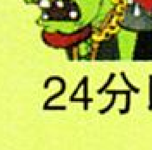

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十一期！同时也是电软第三百期，鼓掌~在现在这个网络如此发达的时候做杂志难，做没有行货的家用机游戏杂志更难，做一本可以连续出刊300期前后长达十七年的家用机游戏杂志更是难上加难，这一切都要感谢电软之前那些出色的编辑们，以及现在看着我的专栏的读者们，是你们陪伴着这本杂志走过了十几年的风雨历程，当然刚刚接触电软的读者以及那些现在因为种种原因离开电软的读者都在我感谢的范围之内，记得我还是一个读者的时候真的没有机会和编辑交流，现在自己变成编辑之后最大的心愿就是让读者认为我是一个好朋友，而不是什么高高在上无法接触的某某某，现在小熊也和很多读者成为了朋友，谢谢你们能够忍受我这个强迫症外加偏执狂，300期是一个全新的开始，这期专栏要写什么好头疼啊，感觉这么特殊的一个日子应该写一些比较特殊的事情，可是咱脑子里真的么有什么特殊的东西可以写啊……突然想到网上很多读者希望自己的名字出现在这超有纪念意义的300期上，赶忙跑到贴吧和个人微博发了一个“祝福征集帖”，本以为发帖太晚不会有多少回复，没想到结果却是一期根本放不下，下期估计还得弄出一块地方补完一下，希望之前嚷嚷着要上电软的兄弟姐妹们能及时看到这个帖子，错过这村儿可就没这店儿了哦~这期祝福选自电软贴吧以及小熊自己的微博，话说自己微博这阵子好多读者关注，谢谢大家的支持，那些还没有关注我的读者们，你们看着办哦~（挑眉）悄悄告诉大家我的微博地址是：http://t.sina.com.cn/snakejecht，那么本期「くまの部屋」主题就是“那些关于300的祝福”。

电刑室手记

●最近发生的一件很雷的事情，某天我、蔬菜汁和两个美编步行去编辑部附近的马兰拉面吃饭，美编A君点了一份麻酱凉面，服务员送上来的是老干妈凉面，美编A表示抗议之后店家发现是自己记错了，美编A人好所以默默地接受了这一事实；我在一旁不断嘲笑他的RP问题，等我点的辣子鸡丁盖饭端上来的时候我沉默了，一盘宫保鸡丁……最可气又可笑的是我找店员说上错饭的时候，那位服务员mm居然指着我桌子上的那盘宫保鸡丁说：这不就是辣子鸡丁么？我嘞个去！你不要欺负咱们没文化好不？你家辣子鸡丁又有胡萝卜块又有花生米啊！

●第二天我们又去那个饭馆，点餐时我特意提醒他们别再上错饭了，可等了十多分钟之后服务员过来问：您刚才点的什么？我说：辣子鸡丁盖饭。那服务员说：哦，地三鲜盖饭啊……我嘞个去！你是我仇家派来整我的吧！请问辣子鸡丁怎么发音能让您听成地三鲜啊？还TM少了一个字，坑爹呢是吧！

●上个月发了工资小熊马上跑到鼓楼把3DS拿下，之后薪水瞬间降到只能吃大饼度日的程度，不过有游戏玩吃大饼就大饼吧，谁知白痴驯鹿突然降临，而且身上只有20块钱就跑过来了，咱一边感慨她乐天的性格一边盯着钱包落泪，把她送回上海之后小熊终于光荣的脱离了月光族，升级成为一个月只过了十天已经外债四位数的杯具存在……不过老婆来还是很幸福滴，没钱就没钱吧~

●菜汁喜欢给路边的流浪猫买吃的，而且最近大有升级的趋势，之前三块多的小袋猫粮升级成了十多元的大包装，编辑部周围的小猫小狗可真有福气~

●小沛过生日，沛嫂送他一个汽车模型，小沛高兴坏了，顺带一提的是我超喜欢三博基尼，貌似男生都喜欢这车，可惜女孩子却更喜欢保时捷那种……

●赤银最近大开杀戒，对象是他的存款，看着他存款逐步走低，我表示压力很大，原因嘛……他没钱我以后和谁贷款去啊！！！

●夏天到了，小萝莉开始穿黑丝了……编辑部众大叔表示：夏天我爱你！黑丝王道！

●《SO COOL》的一位好友送给咱一个很拉风的双肩背包，说它拉风是因为上面有两个音箱，可以接上MP3之类的东西当外放，音质还很不错，不过小沛他们都警告我出去背着它的时候不要放音乐，不然会被路人各种BS的……

来自电软帖吧与宇多田微博的祝福

其实在很久很久以前我有给阎家写过信啊，那时候的回函表还是夹在书里面的一张纸，我认认真真的填好回函，写信，小心翼翼地装好信封，丢进邮筒里，结果，结果就没有结果了，哈哈哈哈。那时候风林还在，叶子很有爱，星川明人，黄金ic……还有很喜欢看王俊生写的专题，有深度呀。可以说电软其实是陪我成长的朋友，我又矫情了。

现在的电软虽然变了很多啊，但是我觉得电软的风格没变呀，因为你们跟以前的老编们没什么两样嘛，喜欢恶搞，其实还是那个字：家的感觉，很温暖。记得刚遇见电软的那时候，朋友们没有一个玩TVGAME，身边的人们也基本上都不识PS2、GBA为何物，这就是小城市吧。于是电软的出现对于我来说就是一个志同道合的朋友吧，有朋友在总是不会寂寞的。（抠鼻掩饰一下我的矫情）

接下来说一点点建议吧，首先，求求你们上小说版的攻略吧，日文看不懂不知道剧情玩了跟没玩一个样啊~ 有些游戏玩不到让我们看着攻略剧情流口水不是更好么~然后，小熊你可以多给我们推荐一些电影呀、动漫呀或者其他有意思的什么东西呀，个人觉得小熊很有爱的说~最后要给你的专栏说祝福语了吧，抱歉一直在说别的什么的呀。小熊看好你哟，专栏真的很有爱~加油啊，让电软越变越好，还有祝你跟你的小驯鹿一直幸福呀~

孙替毅

宇多田：孙同学是我在贴吧里面发帖后第一个码了这么多字的人，其实码字时间很幸福的事情，可以一边整理自己的心情一边把自己心里想的东西都说出来，话说游戏剧情小说这方面以后会多起来的，我目前就打算等《如龙 终章》出了之后在专栏里面写一个剧情小说之类的，我之前没写过游戏剧情小说，这对我来说也是个挑战吧，我很乐意不断挑战自己，话说最后你的祝福我收到了，谢谢你哦，以后一定会多推荐一些好玩的东西给大家的，以上！

我还记得200期呢，现在就300期了啊！

NATHANEAL

宇多田：是啊，转眼我都毕业工作一年时间了……

2003年的7月一次偶然的机会我买了《电软》，此后的7年里我不定期的买着。但没写过一次回函，就这么默默地支持《电软》。他陪我度过了1年、3年、150期、200期、到现在的300期。7年里来来去去的小编们还例例在目，风林，大象，唯夜，猴子，还有铁杆三人组他们给我很多欢乐。如果《某实用技术》是让杂志更实用更技术，那么我们《电软》就以读者为第一，以《阎家》为根本，以读者和小编的交流为特色办到400期、500期以至1000期。衷心地祝福《电软》300期的到来，祝福以小沛所领导的《电软》走社会主义特色硬派TV游戏杂志重新成为天朝第一刊。愿小熊和小驯鹿永远开心恩爱。哈哈，以上！

在魔都的14桂

宇多田：14桂是我在电软吧里聊天次数最多的人，而且在某吧也会遇到……不解释，14桂你懂的~其实我真不觉得这有什么大不了的，去那里很奇怪么？买那本书很奇怪么……某种意义上我要比那边叫嚣着自己是铁杆骨灰的人买的期数多，这个话题不深入了，都怪你14桂，还不出来认罪！话说手机码字辛苦了，我帮你把错别字都改了，另外谢谢你的祝福，客气话我就懒得和你说了，以上！

说到给阎家写信我有不少怨念。是不是字太难看是不是写的太没诚意是不是卡片不够显眼是不是我没按照约定经常写……说到怨念我其实一直想尝尝电软编辑部附近的油泼面，说到油泼面我对他情有独钟是因为那一年我17岁（虚构），看到电软上招聘信息最后写的楼下油泼面很好吃。说到这里我想到来电软吧说过想去当编辑的事，怨念又起……不是我没话说，快熄灯了快断网了偏偏在这个时候看到这个帖子（借口）怨念。电软连接了太多的同好包含了太多的梦想与现实。300期衷心说句“我爱你，电软赛高！”表达有限，深情无限。300期快乐~愿与君共勉，加油！

○丁夫人○

宇多田：但姐你究竟有多怨念啊，你可以找上面某个想要什么红豆面包的组队怨念了，话说你的来信我去帮你找菜汁理论一下，居然敢不上我姐的信，小子还想不想过活了！另外，过来乖乖叫哥哥~

现在是午夜，开始码字咯；不知道说啥，心情狠激动；大学后才看，两年不到吧，眨眼就300期，幸逢此盛事；初看电软时，电软招小编，现翻开电软，小编人气高；小沛大叔叔，肥皂菜计叔，赤银宇多田，莫邪艾德蕃，其它某某某，不一一列举。祝电软杂志，越办越火阿，字数是浮云，就这样子吧。

魔都冷小艾

宇多田：这是打油诗么，不怎么顺口啊，好吧~谢谢小号君的一番祝福，不过下次记住不要把我的名字和赤银那个混蛋放在一起啊！！！

祝福电软的销量像凤姐脸上的麻子似的，越来越屌，越来越多。祝福电软的粉丝群，像蔬菜汁的腿毛似的，越来越浓，越来越粗。

被永封的拉拉

宇多田：拉拉是贴吧里的活宝，小号一大堆，招牌表情外加【==】这个东西都出卖了她，而且……咱祝福可以再恶心点么？你怎么说也是一个女孩子啊……

祝福宇多田越长越帅，蔬菜汁越变越猥琐，赤银越长大越骚，小沛越来越攒（受）…，莫邪越长越像林青霞，肥皂越来越像空气君…啊咧，总觉得忘了谁=_=阿对，忘了猴子，祝福猴子的眉毛越来越浓密……最后的最后，大电子游戏软件帝国，万岁！

被永封的拉拉

宇多田：拉拉在恶心版祝福被我警告之后的修正版祝福，你确定说的是猴子的眉毛而不是之前菜汁的腿毛么？呃，我有些反胃……

回想七年前那个夏天那本电软……嗯，还要再看七年电软……七年后呢？当然是又一个七年……

黄金忆_改

宇多田：黄金兄变成文艺青年儿了啊，不错不错，拍肩膀……

当年借同学的黑白版电软看格斗天书中的KOF连续技，看小说版的攻略，看阎家各种吐槽，让不懂游戏的我了解到了许多东西。后来买的第一本电软封面竟然是个女优？这让我震惊无比，如此醒目的封面哪天再来一回吧！随便说一下，当年的赠品相当好，合金装备的指环我可是用了很多年的。希望哪天也来点特殊的赠品吧！

AIXIXIA

宇多田：恩恩，当时我是读者的时候也很震惊，各种赠品老喜欢了，身边有很多不玩游戏的人冲着赠品还买电软呢，以后一定会有赠品的，但是绝对不会是上面那位说的什么红豆面包。

三百期会有什么特殊赠品么，像是红豆面包、红豆面包还有红豆面包之类的，果然还是比较想要红豆面包，各位小编们加油！期待红豆面包的三百期！

JUST啊喂

宇多田：你对这红豆面包究竟多怨念啊！去给我换一个帅气的小编形象我可以考虑给你一个没过期的红豆面包哦。

电软300期算什么~驯鹿会支持狗熊不止300期！

蚊子

宇多田：解释一下这是我家小驯鹿，咳咳，你瞎起哄什么，回家！

一转眼电软已经300期了~经历了这么多年的积累和沉淀，才有了今天电软在电玩杂志的地位。在此祝愿电软杂志办得越来越好！发行量越来越高！同时祝愿各位编辑们能在自己的位置上再接再厉，一起加油让电软获得更巨大的成功！电软赛高！！

備田鎵忄敦

宇多田：首先感谢備田鎵忄敦，你是第一个发私信写这么长祝福的人，话说你名字的前田究竟是庆次呢还是利家呢？感觉喜欢倾奇者前田庆次的人相对多一些吧，尤其是女孩子，当然我知道你是雄性，无视我这句话就好了

300期了，各位闯关族都还记得这个家的，记得看电软时的会心一笑，记得这个厕所最佳读物吧（笑），现在剩下的闯关族不一定都有当年打机的那份热血，但是一定最有爱的…祝愿DR恢复以往的辉煌吧~

NOT伪宅

宇多田：哈哈~看来很多人当年都是把电软带进厕所的人啊，那么小熊努力让你以后也把电软带进去吧……感觉怪怪的~

无论你是从始至终，还是中途加入，我们这一刻在此相聚，我们永远是一起欢乐一起流泪的伙伴。下一个300期，期待与你再次相聚。电软加油！赤银和宇多田300期的时候再跳一次电软舞吧！期待ING！

LOVRYE

宇多田：恩，不论是什么时候的读者，我们都是永远的朋友，不过至于那个电软舞就算了，咱丢不起那人了……

其他的就不说了，就想说一句给你们打气“只要你们还在做我就会一直买”，马上大学毕业了，还没有自己觉得合适的工作，看到电软还在招人，真有种想来的冲动啊。

LOVE120392

宇多田：谢谢你的支持，这句话听着真的很感动，如果你对自己这方面有信心可以试着投简历过来，也许真的有机会一起工作哦。

祝愿电软常青，不断有新生命力！以后仍然可以看到电软！祝小沛全机种制霸！祝赤银有钱买各种MG高达！祝宇多田有钱买正版游戏！祝菜汁叔越来越年轻！祝肥皂有日拿到真枪！祝莫邪越来越漂亮！

猎人UNKH

宇多田：哇~猎人兄一下子送来这么多祝福啊，

希望每一位电软的读者都能跟电软白首偕老。

CLOUDLANCER

宇多田：感觉像是要和一本杂志结婚一样，哈哈，很可爱的祝福~

能看到电软到300期我很高兴啊！希望电软能陪我看到新闻联播大结局……啥也不说了，眼泪哗哗的，鼻涕刷刷的，临表涕聆，不知所言……

囧又3红了

宇多田：恩~三红同学是咱好朋友了，不过你这发言明显是让光腚总菊搞死我啊，你是不是要搞死我啊，你要搞哪样啊！

300期，偶也30了，哭~

洋基控

宇多田：我记得大学的时候口语老师和我们说：你们都是已经奔三的人了，怎么还和小孩子一样！那时候我们明明刚刚20岁……

看DR创刊号的时候还是上小学，不知不觉已经300期了，我也上班许多年了，期待一直到退休后也能继续看DR~祝电软仙福永享，寿与天齐！

SAMURAI_BLUE

宇多田：您这是《鹿鼎记》看多了吧，我这里可没有豹胎易经丸给你哦~

一本杂志不能以发刊多少期去评判它的好坏。300期只是辉煌的起点，还有无数个300在等待着你们去征服，电软任重而道远！只要我有身而电软不亡，我将爱它支持它一辈子！

天天上厕所

宇多田：兄弟向来都这么客观公正，我很喜欢你这点，同样300期只是一个全新的开始，一起加油吧！

电软，就是把别人已经做过的东西再做得更好一点！

鬼吧主

宇多田：果然吧主大大就是不一样，简简单单一句话却包含了很多对我们的期待，鬼叔牛！

とある白銀の偽白玉楼
サイギョウジ





不知不觉电软300期了，赤银来到电软也已经一年多了。回首往事，感慨非常，犹记当年意气风发，踌躇满志，可叹时光荏苒……咳咳，不好意思，赤银貌似不是这种性格的角色来的？大家好，我是白银。作为300期纪念，本次红魔馆……咳咳，已然变成了白玉楼了呢，不知是否还有读者记得去年赤银红魔馆第一期最后的次回预告的？本期就是兑现承诺的时候了！欢迎来到“某伪宅白银的白玉楼”，不过说是白玉楼，和红魔馆基本上也没有太大的区别？除了主持……嘛，反正也是我吧。

GAME SOFTWARE
GS

游戏名称：某白银的白玉楼vol.1			2011年5月2X日
伪宅大杂烩	Dr.白银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	醉狂的14岁

看到其他人的专栏都在以300期为主题展开了激烈的专门讨论，而赤银这里似乎没有什么相关的内容着实有些不好意思呢orz………总、总之，恭喜电软300期达成！能够与大家共同见证这一光辉的时刻赤银表示倍感荣幸！但愿400期、500期的时候，赤银白银依然可以在这里装疯卖傻逗大家一笑呢。来日方长。这300期不过是一个新的开始，让我们继续上路吧。

白玉楼读者客室

为表示本栏目以读者为重的姿态，本次将客室从右下的角落移到卷首。嘛内容依然没变，和板式的改变一样有些形式化呢。唔……

闲话休提，来说读者吧。本次有一位上次濒临截稿时前来投稿的叛逆的鲁鲁修同学的模型图片，由于5月4日投稿的时候299期的红魔馆已经完成，于是无奈放到这期（貌似赤银上期末的时候忙到死，之后差点忘掉这码事，还好被想起来了）嘛，怎奈投稿只有图片没有更多的留言，于是这里就让我们说说其他人好了。

上上期似乎提到赤银由于拼PG强自时过大的工作量以及不当的笔刀用刀手法（好吧是习惯嗯），导致右手大拇指几经摧残、满目疮痍……

———分割线——以上是铺垫——分割线————

于是某位读者要赤银珍惜自己的小手于是给赤银寄来了个制作模型的工具——开件器一枚（虽然背后写着“暗杀沛公用”吧……），后来终于判明这位读者是微博上的RENO阿布同学，于是让我们在这里感谢RENO阿布寄给赤银的开件器（不过暗杀沛公有点不现实，最近拼模型的时候稍微用了一下开件口就豁了，果然国产品牌的耐久度还是不行）。然后开件器是拆件用的，削水口的时候笔刀还是会偶尔插一下，不过这次的RG强袭零件少，没等严重就完工了（虽然之前的伤还是有一小片指纹有些模糊吧）。此外，来自内蒙古鄂尔多斯的胡群读者问赤银有多少模型来着，这里再向大家透露一下，不算预订没有到货的赤银目前共有25架机体（3PG、3RG、2HG、1SD，其余MG），已经组装完毕的



14架，正在组的PG强自差翅膀，还有10架待机中。不好意思回复的晚了，你的问题MH3中有没有雄火龙斩击斧，答案是没有，P3里雌火龙的倒是有一把。

接下来，借这里回复一下网上度娘贴吧里读者的言论（“赤銀様は見てる”，你们懂的）：

1.我是应该吐槽赤银呢还是吐槽赤银呢还是……

——萌杀天下的JeffRoland斩风君

关于中二……

你是故意的吧……

不过你这样说会误导不少青少年啊……

中二是初中二年级普遍出现的一种心理上的症状，但是不是所有初中二年级都是中二的……

你也是个宅啊，这种低级错误不能犯啊……

（事件链接：299期红魔馆卷首漫画推荐《未来日记》中介绍男主角的时候使用了“中二少年”的定语。）

赤银回复楼主：

话说，广义的中二不就是“中学二年级”的意思吗？咱又没提“中二病少年”或是“厨二病少年”，加上“病”字才真正是指那所谓的心理症状啊（虽然偶尔有省略为“中二”的情况吧），所以严格的意义上讲赤银才是正确的说。其实这里不过是使用了一个双关，看得懂的同学自然会在心中吐槽“人家是初中二年级才对吧”，从而产生共鸣会心一笑这才是赤银的目的啊！有木有！

最后总结：所有的初中二年级都是中二，但不是所有的中二都是中二病的啊！也不是所有的中二病都是中学二年级啊！（例：《命运石之门》的某大学生中二病冈部伦太郎）

2.宇多田和赤银太没有职业素质了，这是我买的最后一期电软！

——大静静JIN

不得不说一下，本期这二位对于真人快打9的点评真的叫我很气愤，二位毫不考虑系列玩家的感受，（虽然我不是真人FANS）一顿诋毁，你们虽然是游戏小编，可以评说游戏，即便自己不爱玩的游戏也不要这样说吧，好像喜欢这个游戏的人都没有品位和审美一样，你们实在是太没有职业道德了。我发誓这是我买的最后一期电软，真的！

（事件链接：299期非正常人类游戏研究中，赤银和宇多田给了《真人快打9》5分，并且针对该游戏内容发表了恶心、不对胃口、缺乏美感、对欧美人审美观难以理解的言论。）

赤银回复楼主：

宇多田在原帖已经回复了，他的问题赤银就不涉及了，来说赤银自己的看法。

虽然我确实是没有考虑系列玩家的感受吧。不过什么叫诋毁？说游戏人设风格等不喜欢就是诋毁吗？看到“分尸肢解肚肠子喷满地”说恶心是诋毁？表示不认同欧美人审美是诋毁？好吧，我不应该抓住这个词来做文章，让我来体谅楼主的感受。从跟本上讲，这不就是喜欢的东西被其他人说不好，就反过来想喷对方是213的典型作品厨的心态咩？不过楼主貌似自称不是真人快打FAN，这我就奇怪了，要是真的真人FAN来喷，赤银也就认了，虽然我说的句句都是发自内心的实话，但是确实没考虑FAN的感受是我错了。可是真FANS没出来喷（好吧，或许是我没看到），楼主你凭什么代表真人FAN来纠弹我们的？这让吾等情何以堪。好吧，俗话说“打是亲骂是爱”，批评是为了帮助对方进步，这我也承认。可是你就凭一句“小编没有职业道德”就要放弃这本杂志，我实在感受不到你“爱”的存在。我倒要问一句什么是“职业道德”？八方美人，对任何游戏都美言几句不痛不痒的官话就是职业道德了？只要不得罪人、不敢得罪人，任什么游戏无论喜欢不喜欢都只说些为了讨好玩家的客套话就是职业道德了？笑止。对于没有照顾到喜欢游戏的人的感受这一点我表示道歉，但是，我所说的话没有一句是过分的没有一句是虚假的，这点我绝不收回。你问某黄健翔为什么被央视赶走了？因为CCAV没有言论自由。为什么我喜欢电软？就因为在电软里能有说自己想说的话的小编存在，这也是为什么我在这里的原因。您了要是觉得这样不合胃口，那你趁早毕业了去学习总队长看《日人民报》和《参烤消息》好了。

咳咳，真不好意思……一不留神粪青起来了。脏了大家的眼睛，抱歉。

最后总结：向不正经的非正常人类栏目追求符合光腚总局审批条件的正经言论，究竟是谁走错门了？

（话说以上这段或许应该算“忏悔部屋”的内容？于是就两个栏目合并一下好啦。）

とある白銀の懺悔部屋
ヒトリゴト

白银空想科学教室

第四讲 世界线理论与平行世界



上期由于各种不可告人的原因，空想科学教室暂停了一期。不过读者方面丝毫没有反应，或许大家都没有发现吧orz……又或许大家都认为本栏目将永远沉眠于黑历史中了？不好意思让大家失望了。本次依然要大家陪赤银一起讨论科学和平行世界了。

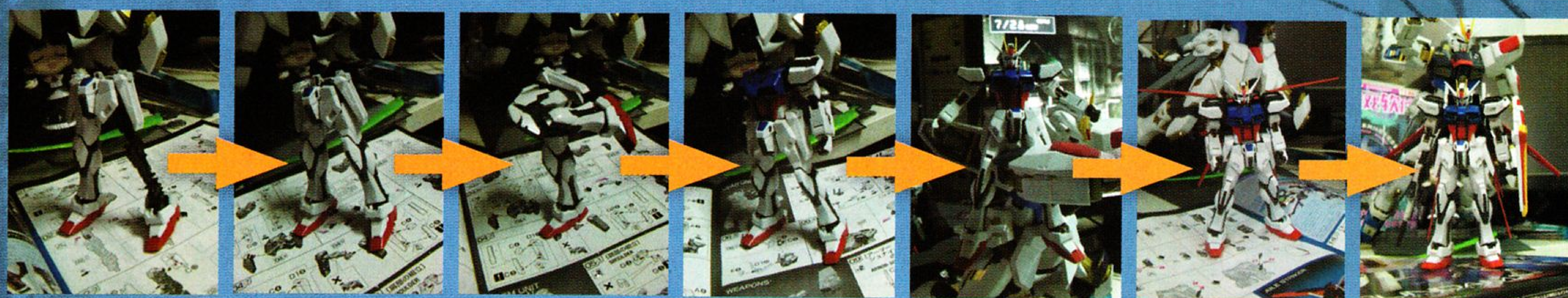
最近接触到了《命运石之门》中的世界线理论，于是在这里和大家讨论一下。首先需要明确的一点是，世界线理论是纯粹的主观视点理论，也就是说这一理论中世界的形成必须有观测者进行观测作为前提，而这个观测者所具有的视点并非自上位世界的视点俯瞰世界，而是在“世界之中观测世界”。如果将整个世界的历史长河比作一条线的话，那么就可称为“世界线”了，而由于各种分歧点上“命运”的不同选择世界线也有无数条并行存在着，然而人们所处的只能是其中唯一的一条世界线……到这里为止和平行世界理论还是很相似的。而接下来就不同了，当世界线由于对未来过去的干涉而发生变动的时候，全人类以及全世界的事相都会移动到新的世界线上，并且记忆发生改写。也就是说世界整个替换成了新的平行世界，其实如果没有超越世界的视点的话，由主观观测来看平行世界也是可以如此被理解的。这里将对过去的干涉转换为被称为“DIVERGENCE指数”的数值的话，一个人的生死只有0.000002，而超过小数位6位的话世界线就会发生细微的变动，数值越大则世界发生的变化也越巨大（譬如1.100000的话则会引发第三次世界大战）。无数存在的世界线中变动数值相近的世界线会发生收束现象，也就是说过程不同的世界结果上将整合为同一条更粗的线，即是某种类似命运的东西。而想要改变命运，则必须大幅修正所谓“DIVERGENCE指数”，准确的说就是利用蝴蝶效应，积累各种细微的变化来造成世界线的偏移。然而世界终究要归结也就是收束为桐一条“命运”，而为了改变这种无法违抗的宿命，也正是游戏中的主角和玩家们应该努力达成的方向吧。

更为细节的部分由于赤银游戏还没有完全读破，所以目前还不敢断言。总之，可以理解为一种独特的世界观认知吧，和平行世界理论存在相似点的同时而又截然不同。感兴趣的同学不如关注一下正在播放的四月番动画《命运石之门》，当然最好是找来原作游戏（360或PC）来深入体验一下最好了。本作Fandisk《比翼恋理的达令》将于6月下旬发售，并且有与前作BEST版同捆的降价double版存在哦。喜欢的同学不要错过。



とある白銀の 白模玉楼

カンフラビル

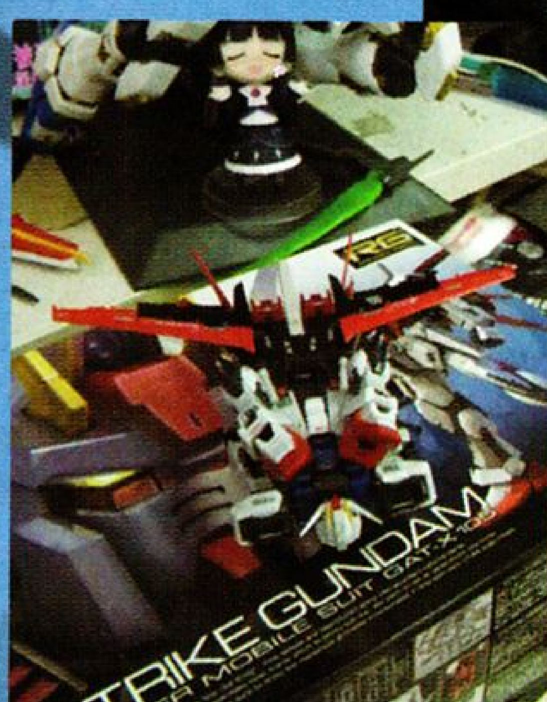


之前有人提意见说：红模馆这里就只上两张完成图，完全看不出过程中的辛苦呢。于是这期就让我们改变一下风格，由上面的流程图到动作赏析、四格、恶搞都来尝试一下。看看大家有什么反响吧，根据大家的意见再来决定红模馆（啊现在是白模楼了哦）未来的走向好了。http://t.sina.com.cn/silverscarlet

本次的模型是刚刚发售不久的RG强袭，虽然某海K也买了一只，怎奈那个懒家伙完全不配合，从红魔馆出去翅膀硬了队伍不好带了啊。于是这次就让赤银一个人上场好了。本次的强袭吸取了前两作的优点，改善了各种不足，可以说是目前RG系列最巅峰的一作了。绝对值得收藏！







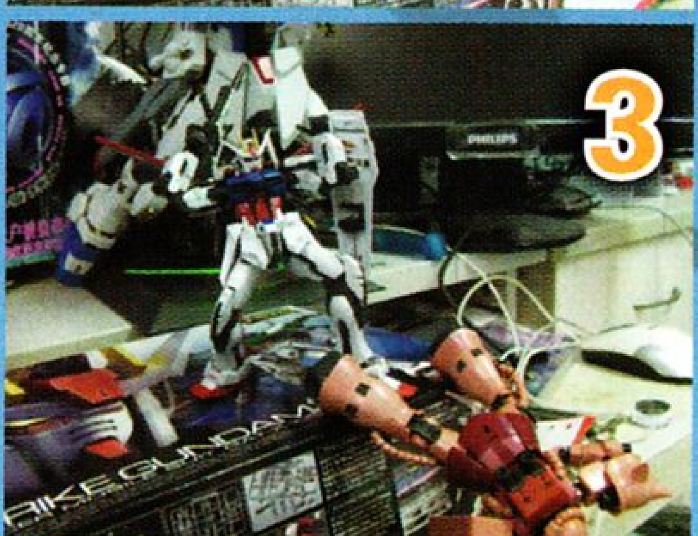


左一：艾比安模式变形！
左二：抱枕图。正反面。
右三：经典动作欣赏。
下六：射击拔刀连贯动作！

四格漫画









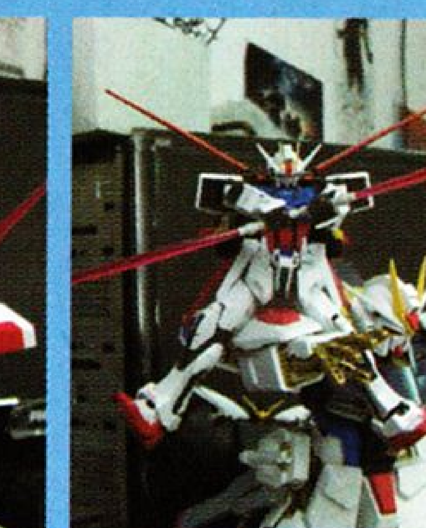
















大家准备好了吗？走着！

我是漫画解说员

在正文开始之前，我又犯了爱絮叨的老毛病，一直以来我都在研究新栏目（纯扯~），最后把目光放在了电软原创漫画上，关键词是“ACG不分家”、“漫画可以大大丰富杂志的可看性”、“我朝的漫画事业正蓬勃发展漫展铺天盖地而来”、“会画画的陕西读者JUSTWE、不用白不用”，第一次搞电软原创漫画是和JUSTWE合作，我们合作的很愉快，阿喂是一个很勤奋的画手，从不拖稿儿，为此，我编排了一段台词，作为交画稿时的庆祝动作，没过多久他就烂熟于心了，在一切OK后他会很自然地说出“我其实什么都没有做，您就收下（我的漫画）吧！”而我则回答“这样啊！那我就勉为其难收下了！”。虽然之后因为种种原因，漫画栏目搁浅了，但那段儿时间积累的经验为这次打下了很好的基础，喝水不忘挖井人，谢谢justwe！最后一句是重点，“前一阵儿拜托你画的小编表情、特么的能不能快点儿！【一拳轰墙】”

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期

“汤米漫画专栏”

●又见攻略：大家好，我是蔬菜汁，很高兴又在这里和大家见面了，谢谢漫画家“汤米”创作出这么棒的漫画，我至今都觉得不可思议。本期漫画的主题是攻略，在这里其实有两层意思，一个是指杂志的游戏攻略，另一个就是指生活中的循规蹈矩。杂志上的游戏攻略，对小编是一种折磨，大量的时间和精力被消耗在一款游戏上，但不管如何努力，在网上总能找到更详尽的攻略，也就因此不断有不满的读者来抗议。欧美的游戏杂志通常不会刊登游戏的攻略，抛去语言上的隔阂，如果一味依靠攻略来进行游戏，会让游戏本身的乐趣大打折扣，著名的游戏公司Level5就曾经谴责过刊登雷顿攻略的网站，益智游戏如果按照攻略上的答案一路通关，就谈不上“通过努力想出答案带来的成就感”，相反还会带来很多副作用，当然这只是小编个人的看法。下面来说另一方面——生活中的循规蹈矩，我们在生活中都会遇见很多“被指挥”、“被环境、气氛影响”而不假思索进行下一步行动和判断的情况，仔细一想，和攻略竟然有些许相似，按照攻略也许能够事半功倍，但同时也会失去很多生活中的乐趣，当然这也是小编的个人意见，如果试着不按攻略出招，会得到怎样的结果呢？我常听人说“走自己的路，让别人去说吧！”，但在生活中却很少看到这样做的人。虽然只是漫画，但如果能影响到一些读者，对以后的生活产生有意义的促进作用，那么努力制作漫画的汤米大侠一定会含笑九X的。

●六星连珠：漫画中出现了“六星连珠”的剧情，但是一开始设计的却是“九星连珠”，不过当看到新闻里说，5月会出现“六星连珠”时，我张大了嘴立刻通知汤米大侠，不知是天公作美还是电软的300期真的引起了天体异常。

●离开的小编们：在本期漫画中出现了很多以前的小编，有荇菜、有著子，还有很多读者喜欢的叶子，之所以在漫画中引入以前的小编，也是因为经常有读者来问“XX去哪了？”这样让小编们苦手的话，其实杂志就是公司，你很难打探到很久前离职的员工们现在在干什么，不过，从大家对某些小编的执着，就可以看出此编辑在这本杂志上的努力，凭借这种努力，相信他们在哪里都不会过的含糊。最后，打扰到各位前辈的英灵，真的很抱歉！【双手合什】



战场上，最值得信赖的，就是可以把后背交给对方的战友，在编辑部我就有这么一位战友，每当我回头……混、混蛋肥皂！丫的居然睡着了……我的后背啊啊啊啊啊！

●关于台词：本期的漫画台词使用了很多地方的口头禅，既然是原创漫画，台词就要有自己的特点，之前的“搞笑漫画日和”配音组和那期比较搞的电锯惊魂字幕组给我留下了深刻的印象，前者，很多他们自己平时使用的口头禅都竟然被喜欢作品的朋友传诵开来，变成流行语；而后者，让平时不被人重视的字幕，竟然反客为主、超越了电影本身。毕竟漫画华丽无比，至少也要做出一些配得上它的台词。文字中还有意识地尽量少用或不用日系流行语，因为，饭团不适合我，我还蛮喜欢啃馒头的。

●关于肥皂：本期漫画的主角是我的同事——《电软》的编辑肥皂，他坐在我的后面，说的形象一点儿就是背靠背的位置，当然他现在是兼职的状态。肥皂在编辑部通常负责的是攻略和特稿，他在杂志上比较低调，但内心却热情似火，我曾经问他“理想是什么？”这样比较难回答的问题，他却一改通常比较腼腆的样子，大声回答我，“至少能让以后的孩子们有选择自己生活的权利，不会被阶级、歧视等因素所影响”，大致意思是这样，因为时间太久原话我记不太清了。肥皂喜欢摇滚、足球、读书，喜欢韩寒和李承鹏，是条山东汉子，他性格憨厚、有些腼腆，不会为使用办公室

512M内存的破电脑而发牢骚。曾经有一位北京的30多岁读者李超狼来信称赞肥皂写的特稿。不过因为在杂志上比较低调的原因，其他读者在来信时提到肥皂的不多，而且还戏称肥皂在编辑部扮演着路人甲这样被无视的角色，通过漫画，我也想告诉读者朋友们，你们身边也可能有无数个肥皂这样比较低调的路人甲同事，他们都有血有肉、有着自己的理想，当然还有更多的人在扮演路人甲的角色，比如便利店的店员、餐厅的服务生、大楼的保安等等，眨眼的功夫你甚至已经记不清他的样子，其实他们是不应该被忽视的，在他们的世界里，他才是这场偶像剧的主角……在和汤米聊天时的一句话让我印象深刻，“一转身，背靠背的战友已经不在了……”所以，我也有一个私心，通过本期的漫画，提醒自己，以前的同事们也在用自己的方式在别的地方为理想而努力着。这样，想起以前的点点滴滴至少不会太唏嘘。

●关于小编的外号：这次几个穿越游戏的小编都被安上了外号，“假艺术家”小沛是个和蔼的人，只不过头发比较长，留个小辫子；“刀笔刀”宇多田比较能说，不过在另一位美编面前，他的刀笔刀技能则大打折扣；赤银经常睡在编辑部，他一睡觉就磨牙，和用刀子划玻璃一样；不过莫邪没有被恶搞，毕竟人家是女孩子嘛！（其实如果让她知道自己被起外号的话，小编这边有可能会闹不住！）

●老男孩的歌词：在漫画的最末处，引用了老男孩的歌词，有人说这原唱是日本的大桥卓弥，但我更喜欢筷子兄弟的歌词，歌词带来的意境远远超越了曲子，当然这也只是个人意见。300期是值得纪念的。我在编辑部已经度过了4年，刚来的时候曾经幻想着以后可以凭借游戏杂志小编的经验，去跳槽、找工资更多的工作。不过在搜索“游戏编辑”这四个字时却发现了让我心里很难受的一个帖子，那是一个游戏编辑的经历，“熬夜加班度过制作攻略的每一天，开始的时候觉得新鲜有趣又有别于其他工作，等到年纪渐大，身体和精神都已大不如前，则会被精力更充沛的新人所取代，这个青春饭碗就好像漫画中的那朵花，早晚有被风刮走的一天。”年纪渐大，多半也会慢慢远离了游戏，而当初把一腔热血洒在这本杂志上的编辑们，是不是也会被淡忘？最后又有谁会记得他们曾经来过呢？至少我会记得。

●漫画上没有说的话：最后将这期漫画，送给为自己的理想而努力的肥皂们、送给执拗地不看攻略自己琢磨游戏的玩家们、送给300期以来为这本杂志上努力过的所有编辑、送给便利店的员工、大楼的保安、公交车上的售票员以及所有的路人甲们……

●特别鸣谢：感谢漫画家汤米加班熬夜付出的努力，没有你制作的鲜花就没有我这朵绿叶，以后也拜托你了！

后序

还没做好充分准备，就迎来了31岁的生日，工作就如往常一样，在杂志上臭贫来卖弄自己。和20岁出头的新同事们已经相处将近一年，现实的残酷慢慢浇灭了他们的热情，有离开的、有留下的，留下的，又唯有用游戏和兴趣来调剂心情，将希望寄托明天。在他们略显颓废的身影上，我好像看到了几年前自己的样子，不禁有些难过……

偶尔也会发呆，偶尔也会为未来而偷偷盘算，每当此时，编辑部里喧闹欢乐的样子就不免涌上心头，只好作罢又将念头打消。

如果终有一天，我也将无奈地离开的话，至少该在这之前、给自己留下点儿什么值得回忆的东西，“汤米漫画专栏”——送给一直以来喜欢、支持电软的读者们！

如果大家觉得喜欢、一定要给小编留言，读者可以通过官方邮箱、小编的新浪微博、新浪电软官方博客联系到我们，不管是“看了，还凑活！”还是“擦，太坑爹了！”都是我们前进的动力，内画漫画儿的汤米太累了，我怕他看不到给他打气的人，会撂挑子甩手不干，虽然我也会注册几十个马甲给他留言“漫画真棒！”、“一直支持你！”这样的话，并且让他产生了某种错觉、激发出打鸡血的效果，但还是希望大家能够M他一下儿。辛苦你了，汤米！（潜台词：以后千万也别拖稿儿啊！）

最后，感谢大家购买第300期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

欢迎大家将发生在自己身边、有意思或有意义的故事发送给小编，以扩充思路，邮箱：85711797@qq.com

引用一句某漫画网站的励志语：“我们从未放弃、我们一直在努力！”



大航海日志

3月

2011年3月17日
发现NB漫画家、电软饭“汤米”，果断发动技能“厚脸皮套磁”和“戴高帽”，友好度+50。

2011年3月22日
第二次“别用有心”地闲聊，透露合作意图后，丫，可耻地下线了。

4月

2011年4月6日
几个小时长谈，和“汤米”交流了漫画专栏的几个问题，在敷衍了“嗯”、“哦”、“原来是这样！”、“真棒！”之后，友好度+100，“汤米”正式加入“味方”。

2011年4月18、19、20日
收到“汤米”的幻灯片格式漫画企划书和四格漫画，不给力啊赛扬电脑、只好到做视频的同事那里去看；向主编正式申请两页漫画专栏，用近乎威胁的眼光，扫视着他那装满“艺术片”的硬盘，他果然心虚地同意了。

2011年4月22日
发动技能“敷衍”，和“汤米”聊天，友好度+50，“敷衍”LV2。

2011年4月25日
被“汤米”催漫画剧本，按照惯例不是应该由编辑来催漫画家么！

2011年4月26日
发动技能“敷衍”，和“汤米”聊天，友好度+50。

5月

2011年5月4日
再次确认我负责的部分后，被“汤米”说“有可能跳进了黑洞”这种意思的话。

2011年5月9日
根据我提供的初剧本，“汤米”神速完成2页漫画草稿。不过当天我们觉得不好，开始策划新剧本。

2011年5月12日
新剧本完成，“汤米”光速完成2页草稿，并且放话“最好别大改，差不多我就上色了！”沟通之下才得知他误以为12日杂志截稿，当得知还有一周时间，他留下“熬夜来着，我去睡了！”之后熄灯儿下线。

2011年5月13日
重新润色漫画台词，发动技能“找茬儿”，建议“汤米”修改了两个漫画要素。基本成型！

2011年5月20日
杂志截稿，与“汤米”结成（为了防止领导查岗）将后背交托给对方（放心玩游戏）那样的关系，正式迈出了拯救世界的第一步。

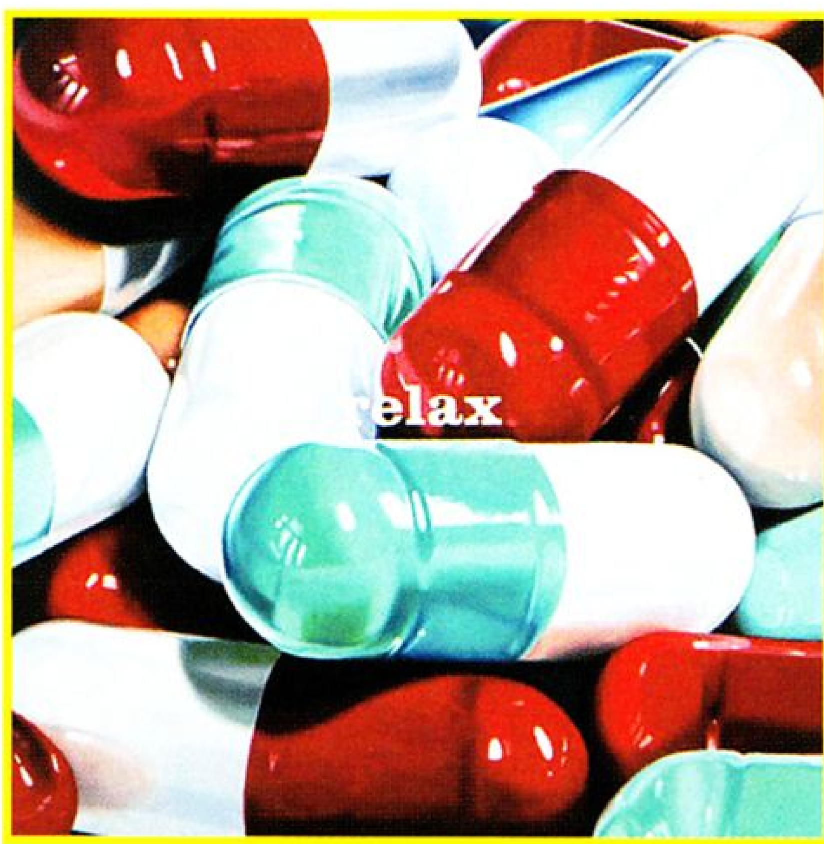


现在是2011年的初夏，北京的天空晴朗，有云。嘿，读者朋友们最近都还好吗？最近事情挺多的，其实闲下来的时间也多，只是不能静下心来写东西。有一些故事就在我脑海里，只是现在，我还不知道该怎么说。写这篇文章只是希望引起一些人的共鸣，想告诉大家一个闻关族、一个电软编辑的心声。我想这是一个好借口，用来让你读下去，过去和未来，有那么多隐秘的关联。那么该从哪里开始说起呢？我想还是让我先来梳理下关于我和游戏间的脉络或者渊源吧。

屈指一算，我的玩龄断断续续已经有17年了。



第一次接触游戏机的时候，永远都忘记不了那个画面，是FC的双截龙，和小舅站在他家里玩了一下午，穿着的小背心全部湿透了，那一年，我5岁... 对于头一次接触这么“高新”技术的我，完全被吸引进去了，毫无疑问，对于一个爱玩的小男孩来说，这是怎样的一种新奇，怎样的一种吸引。虽然不能说那次接触让我发狂，但是，却埋下了成为玩家的种子。后来渐渐接触多了，发现自己喜欢FC游戏里劲爆的音乐，快速的节奏（典型的ACT玩家），感觉自己就像所操控的勇士们一



样所向无敌。

经历了奢望般的FC时代(只有去蹭我小舅的红白机)，我终于有了第一台自己的FC，也就是当时很著名的小霸王学习机(现在回想起来，小舅的那台经典任天堂红白机是多么奢侈)。那是在上小学的时候，父母作为生日礼物送给我的。这个礼物很让我开心，而且这个礼物是对我影响最大的一个礼物。在这个学习机上，在我自己的这个“FC”上，我玩到了大部分的经典游戏：《魂斗罗》系列，目前仍然大红大紫的《忍龙》系列，还有最可爱的《超级马里奥》。最喜欢的一款ACT游戏是FC移植的街机游戏——《快打旋风》，这个游戏给我带来的快乐，即使是现在的所谓次时代大作都未必能与之相提并论，当时为了玩这个游戏偷偷半夜爬起来，跑到客厅开电视机玩，声音都不敢开，怕把家人惊醒，只好提前喝很多水装作起来上厕所的样子。还有当时很经典的《坦克大战》，《忍者神龟》，《越狱》等等很多动作游戏让我流连忘返。现在想想，一台游戏机的灵魂在于它的软件，如果说游戏机是电玩文化的躯壳，那么那些大量的软件，就是电玩文化的精髓，是玩家的念想。当年的FC如果没有那么多的软件支持，也就不会给带给人们那么多的快乐。在此我深刻缅怀已经退出游戏文化历史舞台的FC，虽然日本停产了，但是中国还是有很多厂家在生产的，进入大学不久就在小商品市场上淘到了一台国产“FC”，立马被感动的稀里哗啦。

没有什么类似青春戏剧的桥段，只是一个看起来简单的过程，我们每个人都会长大，当然，游戏也在悄然成长。初中时代，游戏界也迎来了自己新的王者——Play Station君临天下。感觉如同中学课本上所述的工业革命，





游戏已经从我熟知的8位时代闪电进入了32位时代。作为一个断档族，我也从FC直接跳入了PS。就如同当年的FC一样，这个仿佛有魔力的盒子又立马使我神魂颠倒，促使我在当时转变为一个铁杆索尼粉丝。最新的游戏技术，最新的游戏媒介，让我目不暇接。当时我抓紧自己仅有的零花钱，一有机会就会躲着父母和老师潜入包机房玩上一两个小时的PS。即使是在今天，我仍然依稀记得当年一群人挤在充满烟味和汗味的狭小空间中喧哗乱战《实况》的情景。

在后来看见友人拥有PS 的情况下，我也立刻涌起了购买PS的念头，但无奈当时PS贵到逆天，作为一名穷学生也只有望梅止渴了。而且和后来PS2 D版DVD游戏只要5元的情况相比，当年的D版CD游戏可是天价，从最初的50元，到35元，到25元，再慢慢到后来4元，情节可谓坎坷。我的PS计划也最终流产。但是SONY这个曾经成为任天堂的弃儿的黑马，成就了一个时代，一个3D的时代。在支持索尼的第三方游戏厂商中，我最喜欢动作天尊CAPCOM，在PS时代他开创了太多的经典，再加上原先我的街机情节，CAPCOM对我来说就是次时代大作的代名词。经典的《生化危机》系列，发展成为了当时次时代新游戏类型的代名词，曾经把FTG这个格斗游戏类型从ACT的分支中发展出来的天尊，又把AVG这种新型的冒险类游戏从ACT中又发展出来了，成为后来很多游戏争相模仿的范本。

我只是个很平凡的玩家，身边发生的似乎总是别人的故事，悲欢离合，不可开交，全世界除了我都在变，大家

古拉格300期特别号

沿着自己的那条线往前走。我听见的自己的声音，是一个接一个的断层。我的朋友中，在经历的多年的包机房、街机厅游戏历程之后，很多当年一起玩游戏的朋友都已经不在玩电玩了。剩下的都是我的发小儿和《电软》的同仁们，他们跟我一样都是电玩的死忠。不敢说他们都是为游戏而生，但很多人都是玩一个精通一个，让我敬佩不已。也许有一天我们会拥有新的交友圈子，新的规划，新的发型，新的语调，甚至新的悲伤和爱恋。从申奥到奥运结束，从热经济到全球大危机，从过去到现在，一切

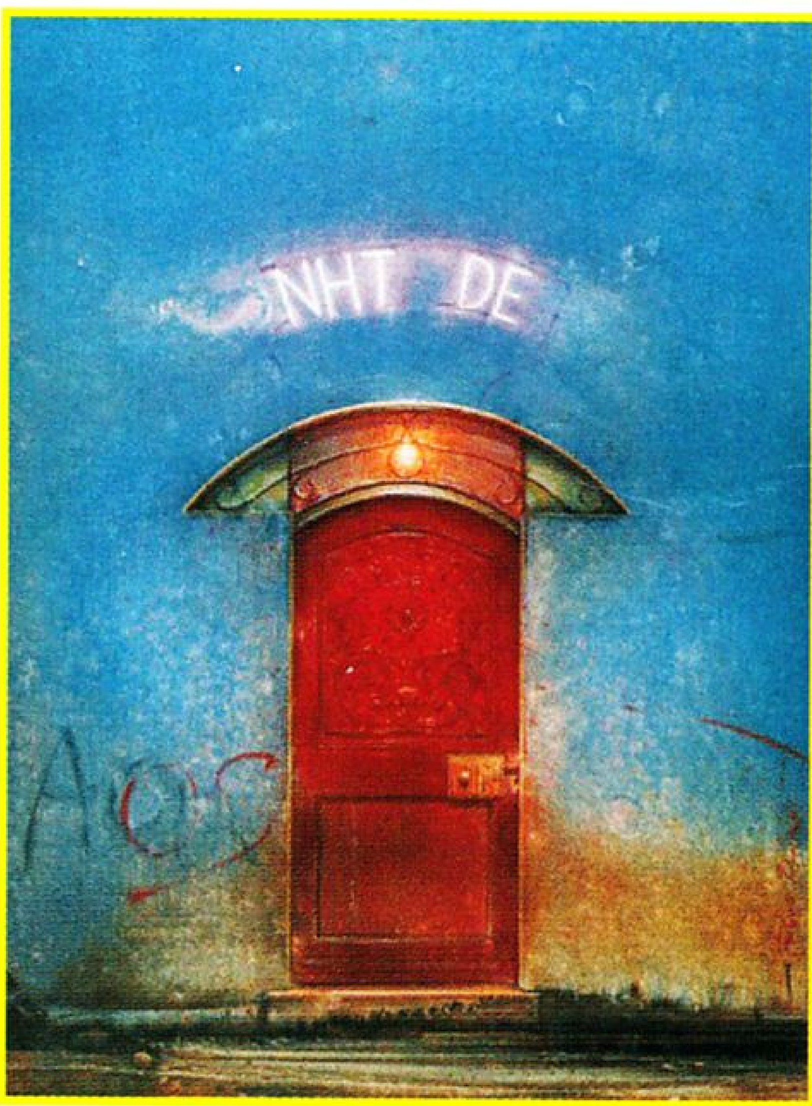
无疆

都在经历着太过频繁的更新，让人应接不暇。但是我们的电玩生活不会变，我们的快乐不会变。在忙碌中，偶尔发现很多人都会怀念那些过往的青春和美好，比如在春末夏初的时候穿波点裙的姑娘，喝小汽水，摆弄年代久远的胶片机，听硬派的摇滚乐。而我，就让当年的游戏快乐停留在记忆的某处，不经意间会隐约回忆起那些和朋友一起走过的日子，原来那些都是如此小而美，短暂而快乐。

到这里，我们的主角不得不提，它伴我度过了高中最为艰苦枯燥的岁月，送给了我前所未有的亲和力以及归属感，它就是中国电玩文化的标杆——《电子游戏软件》。对于今天的我来说，虽然已经是一名编辑了，但确实还是非常怀念那个时候的《电子游戏软件》，诙谐幽默的文章，专业的游戏硬件、软件介绍，游戏业界动态报道等等，很快就让它在当时国内的电视游戏圈子里积累了超高的人气。最让我感动的是，读每一期的电软带给我的不仅是心情上愉悦，更让我感觉自己是一个真正的玩家，一个和全国高手在一起的玩家。而且还有当年的那些小编们，给我们那种亲和力：有板有眼的小沛、感性知心的叶子、专业知识超强的龙哥、搞怪的卡卡和小熊，当然，还有我最为佩服的动作游戏小编符菜（星彩？^_^）等等，特别是闯关族的家和Game Bar这些栏目我都要翻来覆去看上好几遍才肯罢休。我想现在的很多杂志是做不出当年《电软》的那种感觉的，它就像我的一个好朋友，一直陪我走到了现在。这就像一种羁绊，其实这也是一种幸福。一个没有羁绊的人对过去很多就都不敢确定，记忆只是片段。对了，印象最深的是电软的赠品我都很喜欢。（后来在编辑部趁管库房的师傅不在，还被我顺走了一些最喜欢的，嘘，千万别告诉别人）。

慢慢的，觉得自己当年好傻，但傻的经典，自我感觉，自己是一个真正的玩家，一个并不是谁的死忠谁的FAN的玩家，而是一个真正只追求游戏乐趣的玩家。再后来我有了自己的PS2，但却已经物是人非。虽然还是有朋友会和我玩通宵，但曾经的那份感动却已消逝不少。索尼也已经不是原来的索尼，PS3初期频走高端路线，背离大众玩家的一些举措让我伤心不已。Capcom虽然还有DMC 和《鬼武者》等大作让我疯狂，但却也难掩它老态尽显和人才大量流失的尴尬境地。

面对今天的中国游戏业，我有太多太多的无言以对。作为一个中国玩家，我们要面对来自他人偏颇的眼光，我们要面对没有官方售后的主机销售；在这里，没有热闹的主机、游





戏首发仪式，没有像E3一样的展会。在很多时候，我自己也并非是一个称职的合格的玩家，因为我依然使用D版，在Z版没有能被中国绝大部分人接受之前，我想，正规的中国游戏产业还不能算是真正的开始。而到今天，中国仍然没有自己的，成熟的TV-GAME，就像之前所看到的一篇文章中所写，我们仍然要在这条由异邦人所铺设的游戏道路中，不停的走下去，探索下去…

致所有的游戏玩家，以及像各位《电软》同仁一样奋斗在最前线的电玩人，值此《电软》的300期生日之际，向你们致敬。你们是中国游戏产业的未来，即使最后要倒下，我们也要在空气中刻下自己的风骨。人来人往，川流不息，相互冷漠了寻求的渴望，看自己阳光下拉长的身影却被路人践踏着，不断扭曲。 分与合，合与分，早就是注定的，甚至是从未说出来就已经消失。

最后说一句：

我们，玩者无疆！《电子游戏软件》，生日快乐！

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

异常顽固的三河武将

鸟居元忠自幼侍奉德川家康，既是德川家康的家臣，也是德川家康的好友，对德川家康也是忠心耿耿。关原合战中，虽然可以说鸟居元忠只是德川家康的一枚弃子，但仍然奋力死战，用自己的实际行动教导天下人，忠义应为何物。鸟居元忠也因为自己的忠义而名扬天下。

鸟居元忠是鸟居忠吉之子，12岁便成了德川家康的近侍，当是德川家康刚满10岁，在骏府充当人质。一天，德川家康带着鸟居元忠外出打猎，结果鸟居元忠打到的猎物却比德川家康多了很多，德川家康很不开心。鸟居元忠虽然刚刚12岁，便意识到了自己不该超越君主，于是之后便故意打不到什么猎物，而德川家康却非常开心。鸟居忠吉得知此事后，对鸟居元忠大为夸奖。

之后，鸟居元忠跟随德川家康南征北战，在三方原合战、长筱合战等大战役中表现活跃。在长筱合战中，鸟居元忠担任先锋，攻击取访城，在战斗中被武田军的火枪射中左腿，从此成了瘸子。高天神城功略战、骏河平定战、小牧·长久手合战中，鸟居元忠都紧随德川家康，立下了不少战功。德川家康向他颁发感谢状时，鸟居元忠却坚决不受，说道："我有生之年仅侍奉一主，无须以证书证忠诚。"

丰臣秀吉崛起后，拼命拉拢各大名家的重臣，对鸟居元忠也不例外。为了拉拢鸟居元忠，丰臣秀吉给他颁下官位，但鸟居元忠却以身为德川家臣，不愿受外人恩惠为由，坚决不肯接受。



为报君恩死战伏见



1600年关原合战前，德川家康率军讨伐上杉景胜。一旦石田三成趁机起兵，必然会攻击伏见城。因此，德川家康请求61岁的鸟居元忠守卫伏见城。鸟居元忠很清楚，石田三成一旦举兵，必然会大军压境，伏见城孤立无援，守卫伏见城只是能守多久的问题。但鸟居元忠依然一口答应。看到伏见城守军只有一千八百余人，德川家康很是担心，想再多拨给鸟居元忠一些士兵。但鸟居元忠却说："讨伐会津这等大事，正是用兵之时。兵马贵重，分兵守城也是无益。"当天夜晚，德川家康和鸟居元忠彻夜长谈。鸟居元忠告退后，德川家康看着他摇摇晃晃的背影，忍不住流下了眼泪。

虽然鸟居元忠决定只用手下的一千八百名士兵守卫伏见城，但德川家康觉得实在是太对不起他了，于是，邀请岛津义弘帮忙守城。然而，岛津义弘率军赶到伏见城时，鸟居元忠却拒绝开城，甚至对岛津军开火。也许鸟居元忠是担心岛津军在关键时刻背叛德川家康，所以才不肯接受岛津的援军吧。岛津义弘也因此彻底抛弃了德川家康的东军而改投石田三成的西军。

不久后，石田三成起兵，伏见城则是必争之地。西军的增田长盛和鸟居相识多年，因此石田三成先是派来增田长盛家臣山川半平作为使，劝鸟居元忠让出伏见城。鸟居元忠一口拒绝了让出城池的要求，并且说道："感谢诸位的好意，但内府（德川家康）出征之际，命我坚守城池。我也只认内府之命，诸位让我开城，此事断然不能。即使是兵力悬殊，我也不会让出城池。诸位只有砍下我这颗白发苍苍的脑袋，才能得到伏见城。"

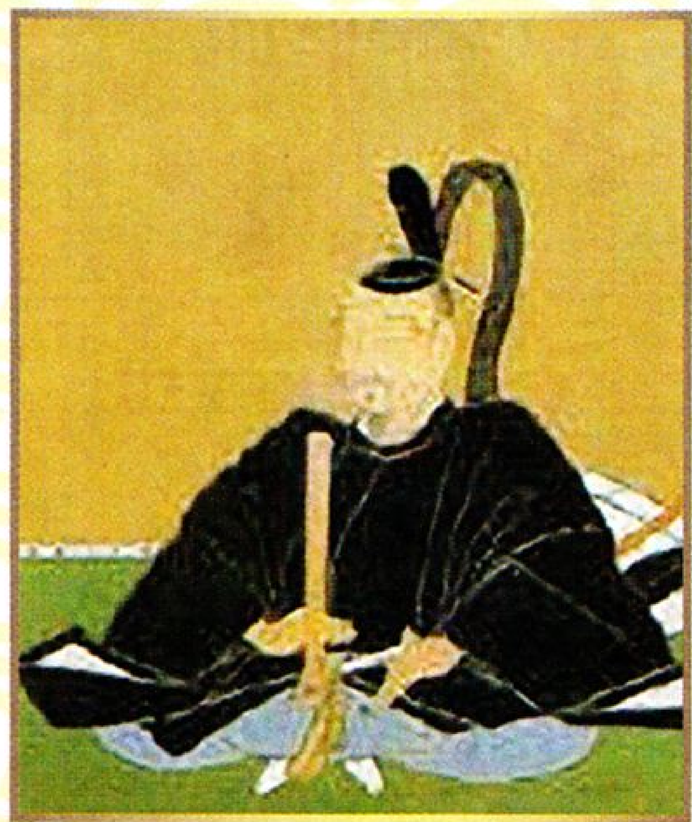
不久后，宇喜多秀家、毛利秀元等率领4万名西军士兵把伏见城团团包围，而鸟居元忠手下却只有一千八百士兵，两军兵力悬殊，但鸟居元忠却毫无惧色。鸟居元忠守卫本丸，二之丸由内藤家长和佐野纲正守卫，三之丸由松平家忠等人守卫，名护屋由甲贺作左卫门守卫，松之丸由木下胜俊守卫，太鼓丸由上林竹庵等人守卫。两军先是发起了激烈的枪战，鸟居元忠率领士兵们多次击退了敌军，两军陷入胶着状态。

鸟居元忠在接到命令时，就做好了战死的准备。为了振奋士气，鸟居元忠对士兵们说："怕死的赶紧趁现在离开吧。不愿离开的人就留下来一起报答君恩，成为武士的楷模。"

西军攻击伏见城第十三天，伏见城内出现了巨大的变化。守卫松之丸的江州、甲贺忍者和士兵们叛变，成了西军的内应。西军威胁这些士兵，如果他们不成为内应，则会杀光他们家乡的全部亲人。这些忍者和士兵们无奈之下，只得背叛了东军，伏见城也因此危在旦夕。

家臣们劝鸟居元忠自杀，但鸟居元忠却说："我身为主将，应该尽量消灭敌人，哪怕只是多消灭一名敌人也好。"之后，鸟居元忠率领二百名士兵杀出大门。虽然鸟居元忠和士兵们作战勇猛，敌人节节败退，但双方兵力悬殊，鸟居元忠的士兵却越来越少。最后只剩下了鸟居元忠一人。鸟居元忠让对面的敌人（传说是铃木重朝）来砍去自己的首级，而对面的敌人却说："与其被我这样的杂兵砍去首级，您不如自己自杀更好。"最后，鸟居元忠接受了敌人的建议，切腹自尽。

之后，鸟居元忠的首级被悬挂在大坂城示众，后被佐野四郎右卫门偷走，埋葬在智恩院。另外，由于伏见城战斗惨烈，地板上到处都是血迹。为了纪念这场大战，这些带血的地板被人送到正传寺等寺院保留起来。



鸟居元忠

鸟居元忠（とりいもとただ）：1539年—1600年。鸟居忠吉之子，德川家家臣。自幼侍奉德川家康，在长筱合战、小牧·长久手合战等战役中都在德川家康身边，保护德川家康。为人忠厚，但非常顽固，一心期盼着德川家康能成为日本之主。

电玩三国志



第二十一回：合并疑云

□文／猴子



突如其来的重大发表

1997年1月23日，在《勇者斗恶龙7》宣布在PS平台上制作之后过了仅仅9天，又一则消息给本来已经处于不稳定状态的游戏业界带来了新的震动：世嘉公司宣布："将于1997年10月1日正式与万代公司合并，新的公司名为SEGA BANDAI"。消息一出，业内一片哗然。之前曾经有消息说世嘉要在近期推出下一代64位主机以对抗PS和N64，但是未经证实；此时世嘉与万代的合并消息却是很可靠的，日本三大游戏硬件制造者之一，与日本最大的玩具、动漫、模型周边产品商（貌似没有之一）合作成立新的公司，万代将为世嘉注资1290亿日元（当时约合10.9亿美元），预期收益将达到6000亿日元（当时约合51亿美元）。

这两社合并对于未来的游戏界会产生何种影响，在当时众说纷纭。不过有一点是可以确定的，如果世嘉和万代真的能够合并，那么它们成立的新公司将在很大程度上改变业界的布局。SEGA BANDAI将成为超越任天堂和索尼的最大的日本游戏机制造商，它旗下的诸多版权作品改编成的游戏将吸引相当数量的玩家，万代提供作品版权，世嘉提供技术，到时候这个最大的第三方变成第一方，不但衰落的任天堂无法望其项背，就连占据有利局面的SCE都会面临巨大的威胁。根据当时的媒体分析，有人提出了"业界两强并立，任天堂出局"的论调。

然了，以上的推断都是以"世嘉万代合并成功"为前提的，那么，事实又如何呢？



危机中的期待

在世嘉和万代宣布了合并计划之后，不少人看好这一价值千亿日元的合作，但是也有人冷静地指出，此时的世嘉和万代都处于经营不善的边缘。SS主机在推出2年多的时间里，虽然在开始的时候做得很好，但是到了96年之后很明显地受到了PS后来居上的威胁，任天堂新发售的N64对SS的冲击也不小，在96年底甚至爆出了世嘉计划推出下一代主机的谣传。而万代这边也面临着衰退期的麻烦：自从SFC时代开始，BANDAI推出的许多游戏都卖得不好。1996年，BANDAI也向游戏业界掺了一脚，推出了次世代游戏主机"PIPPIN@MARK"（据说是和苹果一起提携开发的），想在SS、PS、N64三大巨头厮杀的战场里趁机捞一把，其结果自然很惨。而此时万代向海外投资推广的特摄片《超级战队》系列也遭遇了失败。其实欧美的孩子不是不爱看特摄片，怎奈那时候《口袋妖怪》已经占据了孩子们的视线，再说了，就算看特摄，人家难道不喜欢天线宝宝这种本土产物吗？（要是没记错的话天线宝宝96年已经出了）总之各种麻烦在96年底纷至沓来，在游戏界茫然无助的世嘉与在海内外市场焦头烂额的万代选在97年初这么个时候宣布合并，之前又没有什么迹象，这种"败者组合"来的真是很突兀，当时世嘉的社长中山隼雄对于此次合并的评价是："要是PIPPIN没有发售失败的话，就不会有这次合并了。"看来万代考虑跟世嘉合并的时候，多少还是有些不情愿的，甚至还带着一丝怨念。



一夜剧变

虽然世嘉跟万代的合并前景受到的质疑多过期待，但是直到5月份的时候，万代似乎仍表示愿意执行和世嘉的合并计划。在5月27日，美国《华尔街日报》仍旧报道说，万代"仍然将按计划时间表签署于世嘉企业的合并协议书，尽管日媒普遍报道两社合并的签字将被推迟"。万代公司的一名高级经理称，公司将在星期三（5月28日）召开一个管理层会议，以"再次确认"合并计划。根据他的估计，大约80%的万代中层经理表达了对于合并之后公司文化和工作条件发生变化的"忧虑"，但是同时他也表示，对于在1月份发表的合并，已经有了一份详细的研究指导方案，且在顺利实施中，10月1日合并的时间表不会变。

对于万代的合并计划，日本本地的媒体认为合并协议的签署可能会被推迟，因为万代的经理们对其一直表示不满。尽管如此，万代的发言人还是宣布，公司与世嘉进行了对话，并且同意"在万代的董事会批准之后"按时间表签署协议。如果一切无误的话，在7月中旬，万代将与世嘉正式签约。与此同时世嘉的发言人称，他的公司没有听到任何改变合并时间表的计划。根据世嘉和万代当时的反应，两社依旧对合并的前景抱乐观态度。只要第二天万代董事会一点头，合并的事情就算板上钉钉了。对此，万代社长山科诚甚至已经准备好在董事会批准之后公布详细合并计划的方案。

然而仅仅过了一天，戏剧性的变化出现了。万代的董事会开完了，合并计划却宣告流产，世嘉的社长中山隼雄和万代的社长山科诚均承认，"由于万代内部的不同意见"，两社的合并已经是不可能的事情。这个消息给人们带来的冲击不亚于当时宣布合并的时候。这又是怎么回事？



不是一家人不进一家门

我们的视角回到美国。《华尔街日报》在5月28日的报道中，用了"企业文化冲击使世嘉万代合并计划被毙"的标题，仅仅这一点就已经可以说明合并失败的最主要原因了。无论世嘉还是万代都把合并失败归结于两家公司的"文化差异"，但是这个所谓的"差异"到底是什么，谁也没有说。不过我们可以得知一点：在5月28日召开的万代董事会上，有数名中层部门的经理作为"旁听者"列席会议，这些平时只负责照章办事的中层，能够参与公司决策权相关者的会议，绝对不是"旁听"这么简单。首先，董事会的人们主要是投资者，会议就合并问题进行再次确认，最终关系到的是股东们的利益，而股东们在开会的时候让没有股份的中层也出席，当然是希望从这些人口中得到确切的情报，看合并对于公司员工们的影响究竟是积极还是消极。

刚才我们已经知道部分中层对合并前景表示"忧虑"，而忧虑的原因主要来自社内风气的变化和不同企业文化的冲击，那么，世嘉和万代因为文化不同而分道扬镳，这是再正常不过的事情了。在之前我们说过，世嘉是一个由美国人建立、日本财团注资，在日本实现"本土化经营"的集团公司，其管理也体现了美国式的风范，而万代在当时则是一个家族化经营的典型的日本传统公司，这两者之间的矛盾根本就不可调和。举一个最简单的例子来说，传统的日本公司雇员们往往对终身雇佣制深信不疑，一旦入社就等于砌在墙里的一块砖头；而欧美化的公司则奉行"没业绩就开掉"的方针，对于人事变动、员工被开或跳槽这样的事视如家常便饭。因此在两社合并之后，许多万代的中层担心会有裁员的情况发生，这种裁员是以公司改组为名进行的，几乎等于要了他们的命，所以他们拼命反对。其实换了你你也会反对，假设你为公司辛苦干了半辈子，之后一个"改组"就把你下半生的希望改没了，老婆孩子怎么办，车子房子怎么办，是不是。所以这些中层"旁听者"们对万代董事会的人们做了何种建议，我们是不难猜测的。另外，1997年初万代的电子宠物蛋热销，也使万代觉得自己在游戏方面不必与世嘉合并也可以作出很好的成绩。这大概也是万代在合并的事情上一直对世嘉不冷不热的原因之一。还有，相当多的万代员工对于"世嘉万代"这个名字也十分不满。论资产和影响力，万代比世嘉大多了，凭什么你的名字放在我前面？哪怕是后来万代与Namco合并，也是以"Bandai Namco Games"为名的，从这点我们也可以看出，"世嘉万代"的合并，从根上来说就是一个"不可能的任务"。

虽然在合并取消后，世嘉和万代仍将在游戏领域合作下去，但是对于万代突然变卦的态度，世嘉的社长中山隼雄十分不屑，他曾经对记者说，万代的人简直"不思进取"，他们在以后的合作中一定会对世嘉做出让步，因为他们无法摆脱"罪恶感"。

说到家，在没有明确目标、没有稳妥计划的情况下，玩合并不是一件好玩的事。在合并取消之后，万代的社长山科诚引咎辞职，结束了山科家族连续两代的统治；而世嘉的社长中山隼雄也在这一年急流勇退，把领导权让给了副社长入交昭一郎。那么，世嘉的前途又将如何呢？

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

随着时间移向五月的中下旬，电视游戏业界又开始热闹起来了，在经历了这一个多月不温不火的状态之后，终于又到了大作频发的时候，借着这股尽头，新作发售表这块以后转由宇多田负责了，受够之前某大叔唧唧歪歪的朋友们请鼓掌庆祝，我会将各位喜悦之情转告给那位蹲在墙角挖鼻屎的爆炸头大叔的。另外虽然只是一个新作游戏发售表，但还是希望各位读者多多支持小熊的工作，以上！

PS3 PlaysSation3

2011年5月			
12日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
17日	★黑色洛城	AVG	Rockstar
24日	功夫熊猫2	ACT	THQ
24日	尘埃3（美版）	RCG	Codemasters
24日	战栗突击（美版）	FPS	Warner Bros
26日	特洛伊无双（日版）	ACT	KOEI TECMO
26日	信长野望：天道强化版	SLG	KOEI TECMO
26日	危机边缘	FPS	Bethesda Softworks
31日	猎杀：恶魔熔炉	ARPG	Bethesda
2011年6月			
7日	闪点行动：红河	FPS	Codemasters
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
7日	★inFAMOUS 2	ACT	SCE
7日	红色派系：末日审判	STG	Spike
9日	★如龙 终章	STG	SEGA
14日	爱丽丝：疯狂回归	ACT	Electronic Arts
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
14日	变形金刚：月黑之时	ACT	Activision
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	梅露露的工作室 ~亚兰德的炼金术士3~	RPG	Gust
23日	死神：灵魂爆破	ACT	SCE
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
未定			
未定	★浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
未定	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
未定	★ICO+旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

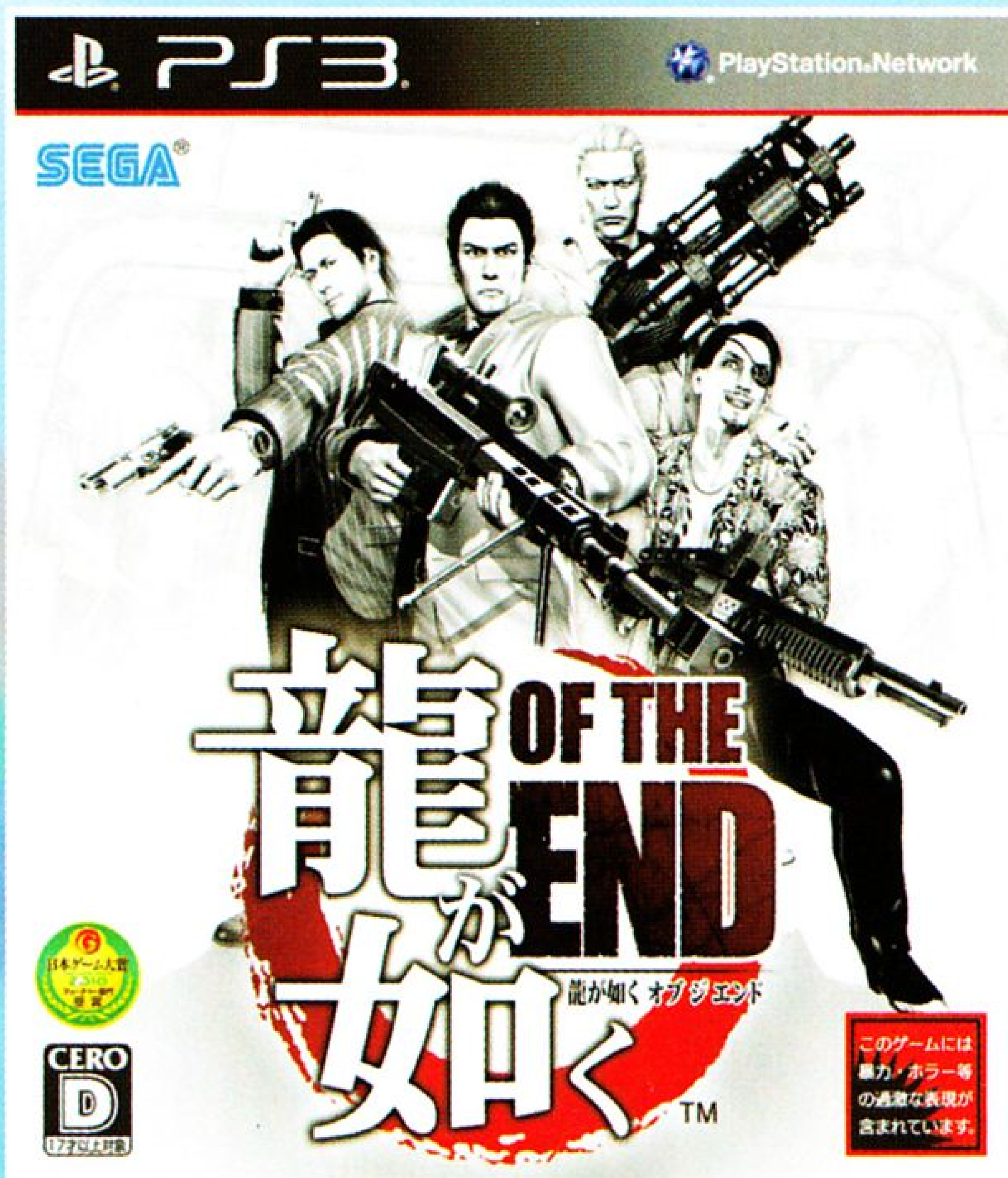
2011年5月			
10日	危机边缘（美版）	FPS	Bethesda
10日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
10日	究极大越野：生存	RCG	THQ
17日	★黑色洛城	AVG	Rockstar
24日	功夫熊猫2	ACT	THQ
24日	尘埃3（美版）	RCG	Codemasters
26日	特洛伊无双（日版）	ACT	KOEI TECMO
26日	危机边缘（日版）	FPS	Bethesda
31日	猎杀：恶魔熔炉	ARPG	Bethesda
2011年6月			
2日	幻象杀手	FTG	5pb
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
7日	闪点行动：红河	FPS	Codemasters
7日	红色派系：末日审判	STG	THQ
14日	伊甸之子	STG	Ubisoft
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
14日	爱丽丝：疯狂回归	ACT	Electronic Arts
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	变形金刚：月黑之时	ACT	Activision
16日	命运之门 比翼恋理的爱人	AVG	5pb
21日	战栗突击3	FPS	Warner Bros
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
28日	狂野西部：毒枭	FPS	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年5月			
10日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
24日	云斯顿赛车2011	RCG	Activision
24日	功夫熊猫2	ACT	THQ
26日	潘多拉之塔	RPG	NINTENDO
2011年6月			
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
13日	Wii Play：Motion	ETC	NINTENDO
14日	变形金刚：月黑之时	ACT	Activision
21日	UFC个人教练	SPG	THQ
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	地球探寻者	ACT	Kadokawa Games
2011年7月			
16日	★闪电十一人 强袭者	RPG	LEVEL 5
未定			
未定	勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

3DS 3-D-S

2011年5月			
10日	梦想扳机	STG	d3p
10日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
12日	钢铁机师	ACT	NINTENDO
13日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
19日	★死或生 次元（日版）	FTG	KOEI TECMO
19日	动物胜地：创造动物园	SIM	MMV-i
19日	幽灵行动：影子战争（日版）	SLG	Ubisoft
24日	★死或生 次元（美版）	FTG	KOEI TECMO
26日	海贼王 无尽巡航SP	ACT	NBGI
2011年6月			
2日	★生化危机 佣兵3D（日版）	AVG	CAPCOM
2日	双笔运动	SPG	NBGI
2日	数独与三大谜题	PZG	Hudson
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
14日	变形金刚：月黑之时	ACT	Activision
16日	★塞尔达传说：时之笛3D（日版）	ARPG	NINTENDO
19日	★塞尔达传说：时之笛3D（美版）	ARPG	NINTENDO
21日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
23日	鱼之眼：天堂 3D	SPG	MMV-i
23日	吃豆人与大蜜蜂	ETC	NBGI
27日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
28日	恶魔幸存者	SRPG	Atlus
28日	★生化危机 佣兵3D（美版）	AVG	CAPCOM
30日	★深渊传说3DS	RPG	NBGI



PSP Playstation Portable

2011年5月			
10日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
10日	★最终幻想 纷争012（中文版）	ACT	Square Enix
12日	职业棒球大联盟2K11	SPG	2K Sports
12日	心跳水浒传	AVG	Irem
12日	★凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
19日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
19日	永恒之枪：魔枪之军神与英雄战争	SRPG	Atlus
19日	Elminage 初始版：暗之巫女与众神的戒指	RPG	Star Fish
26日	秋之回忆：誓约的记忆	AVG	5pb
26日	出阵！恋战	AVG	QuinRose
2011年6月			
16日	弹波战机	RPG	Level-5
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
23日	高达：战争记忆	ACT	NBGI
30日	出击！少女们的战场2	SLG	SystemSoft Alpha
30日	To Heart 2：迷宫旅人	RPG	AQUAPLUS
30日	命运之门	AVG	Kadokawa Games
30日	Elminage 3：暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
30日	纯白交响曲	AVG	COMFORT

NDS Nintendo Dual Screen

2011年5月			
10日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
24日	功夫熊猫2	ACT	THQ
26日	红宝石：被赤色意志引导的人们	RPG	Logic Korea
26日	财宝报道	AVG	NBGI
2011年6月			
7日	绿灯侠：机器猎人的崛起	ACT	Warner Bros
14日	变形金刚：月黑之时 狂派	ACT	Activision
14日	变形金刚：月黑之时 博派	ACT	Activision
16日	职业主题公园	ETC	Culture Brain
16日	真翡翠水滴：绯色的欠片2 DS	AVG	Idea Factory
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	网球王子：心跳幸存者	AVG	NBGI
30日	女孩的憧憬系列：花店物语	AVG	columbia
30日	怪谈餐厅：惊！新菜单100选	AVG	NBGI
30日	奈奈美的英语课堂DS2	ETC	media 5

【大作频发的夏天终于到了……】

从您拿到这期杂志开始，今年夏季游戏大作狂潮就已经逐渐开始了，首先小熊最期待的是3DS平台上的《生化危机 佣兵》，虽然这游戏之前都是作为《生化危机》系列的附加小游戏登场，这次专门拿出来卖钱感觉有些被骗，但是CAPCOM这公司厉害之处就在于，他可以让你一边骂着他祖宗十八代一边掏腰包买他的游戏，这一点你不服都不行，木办法啊木办法……我另外一款非常期待的游戏是《如龙 终章》，其实这游戏早应该在3月的时候发售，但是因为今年日本3.11特大地震海啸的原因延期发售，转眼三个月的时间已经过去了，在我们感慨时间之快的时候也终于可以感受本作的魅力，不过算一下日子游戏发售的时候应该是下下期，也就是302期电软发售的时候，我是不是高兴的有些太早了呢？没办法，小熊就是一个急性子，喜欢把一年之内自己要买的游戏提早记下来，所以每一个月要买什么游戏我都很清楚哦（除了突然公布发售日的），大家要学习小熊做一个生活有规律有计划的好孩子哦~（太恶心了）

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：热烈庆祝《电软》300期达成，各位编辑畅所欲言一番吧~

出题老师：N多读者默契提问

题目2：各位编辑说说自己是如何与《电软》邂逅的吧~

出题老师：小无

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：做杂志比抗战胜利还难

我4月份曾参加了新闻出版总署举办的主编培训，其间和很多报刊杂志的社长、主编都进行了交流。面对当前的形式，很多家杂志社都处在了生死一线的边缘，每期仅2、3千份的销量实在难以想象如何生存。相比之下，《电软》的日子还算好过些，当然要感谢长期以来支持我们的读者，并希望大家能为《电软》的将来献言献策。为什么我的题目起得如此悲观，其实我的意思就是抗战用了8年取得了胜利，如今我在《电软》也即将度过第8个年头，可距离胜利还很遥远，反而面对巨大的挑战。今年的《电软》充满机遇，我们时刻准备为读者带来意想不到的惊喜，请大家相信我们的努力，并继续支持这个94年创刊至今的中国第一本电子游戏专业杂志。

作文题目：1997，当我还是个花季少年……

97年，我高一，虽然PS都已经发售了，但当时我才刚刚拥有一台MD。从那时起，我对于获取游戏资讯变得异常渴望，《电软》便成了我获取资讯的唯一渠道。那时很多老编辑我是不知道的，当初看《电软》的时候只知道风马、龙哥、无类、SP这些名字，渐渐的，我成了他们的粉丝，甚至超越了对于明星的喜爱。那时候穷，买杂志也要几个朋友凑钱，然后轮着看。家长不允许买这类杂志，其他人都不敢带回家，只有我把它们当宝贝一样珍藏在家里。现在我回家的时候还会翻翻那些老杂志，心里依然激动和感慨。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：我就说说次希望的吧

虽然没戏我还是说一下最希望的那就是涨工资，用现在流行的一句话来说，“按人均GDP来打量，我不仅拖了全国人民的后腿，简直就是已经扯到蛋的地步了”。次希望的，就是新近结成背靠背战友关系的“汤米大侠”，千万不要开天窗，因为我已经品尝过很多次“一回头，背靠背的战友已经不在了”这样悲催的场景了，而每一次又不得不掏出零钱、买个棒棒糖、撇在大街上、躲在角落里，默默寻找第二个上钩的，哦不，是下一位战友的合适人选，情何以堪啊！汤米加油！

作文题目：糊里糊涂就上了这条船

说实话，已经记不清到底是怎样与《电软》相遇的了，当时我正在上初中还是高中来着，逆反期、中二病，越是主流讨厌的我们就越干得起劲儿，抽烟喝酒跳霹雳，蹲大街上看姑娘，反正就是不以为耻反以为荣，内时候儿家长反对玩游戏，更反对看游戏的杂志，于是我就开始玩游戏上瘾了，捎带手也买了几本儿杂志。印象里，杂志的编辑应该都是很NB很NB的人，就好像我上小学当“一道杠”小队长的时候儿，看待“三道杠”大队长的那种眼神儿一样，往主席台上一站，霍，老拉风了！没想到最后自己也能成为站在主席台上的人，不过这时才发现，主席台原来是用泡沫所料码起来的，下面的观众有好多还都是亲友团！

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：感动的泪流满面……

300期！说真的如果时间倒退一年我肯定不会想到自己会以编辑的身份参与到《电软》300期的制作当中，哪怕到了现在，我偶尔想起这事都觉得如此不可思议。《电软》从94年创刊到现在已经走过了十七个年头，在这期间有过停刊、有过复刊、有过鼎盛、有过没落，我有幸经历了这一切，不论身份是之前的一位普通读者，还是现在的新人编辑。现在有很多读者和之前的我一样，这种感觉很奇妙，其实自己现在依旧是《电软》的忠实读者，在和读者聊天的时候也是以一位玩家朋友的身份去交流，所以很多读者无需觉得我是什么特殊人物，天下玩友是一家，而且咱们还都是闯关族的人！

作文题目：三分之二

小熊看《电软》时间算比较长的了，虽然不是从创刊号就看是支持的骨灰级，但是到今年也十四个年头了。我第一次看到《电软》是通过一位好朋友，他从他哥哥那里带回来一本书，在那之前我根本没有见过专门写游戏的杂志，那本书被我奉为神物一般，朋友看我如此喜欢这本书，就把他送给了我，这也成为我第一本《电软》，从那之后我就再也没有落下过一本，包括因《电软》而生的各种刊物，比如《电新》、《动新》、《TOYS》、《PG》这些，我也是一期不差的全都有，虽然因为一些原因这些书大部分都停刊了，但是她们都记录着我的童年，见证着我的成长，谢谢《电软》陪我走过了自己年龄的三分之二，以后的路我们依旧同行！

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：恭喜电软300期达成！

17年了，回想17年前……赤银还在上小学，虽然也玩着红白机，但是连任天堂、FC是毛都不知道；17年后，赤银在这里被X360、PS3环绕着工作嬉戏。17年前，LeMU浸水压垮，仓成武和可可被困在水下119米的海底，17年后，北斗和沙罗……咳咳，跑题了。不知不觉已经300期了，回首前100期，电软经历过的风雨，想到下一个百期，电软将面临的挑战……赤银不禁感慨万千。咳……客套话说着也没意思。说实话，亲临300期的到来，作为现任编辑赤银感到荣幸的同时更感到肩负的压力是如此之大。承担着万千读者的关注与期待，如此不够成熟的赤银真的做到胜任这个工作了吗？答案用不到后人来评价，相信每位读者心中都有自己的一杆秤。赤银心中也有自己的答案，那就是尽自己所能做到最好。尽管如此，相信还是会有很多不尽人意的地方，也只能请各位看官担待海涵了。

感谢各位一直以来的不离不弃，谢谢。

作文题目：还记得当年大明湖畔……

唔………又是电软相关，出题人啊，你不觉得两个题目有些重叠吗？好吧，来说与电软的邂逅。记得以前考场提起过，除去懵懂的FC时代，赤银最初是单纯的PC游戏玩家（家里严不给买机），而真正开始接触电视游戏是高中之后。为了《樱花大战V》差点买了PS2，也是从那时开始买电软的。好了，鄙视我吧。你们这些有钱的小孩。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：流年似水

都说80后喜欢怀旧，我承认。幼年的动漫、少时的电影、曾经的电视剧、尘封的玩具……包括当年邂逅的《电子游戏软件》，它们会在我的头脑里时而迸发出夺目的光辉。电软300期了，在这之前作为一个读者我从不敢奢望能出现在300期的杂志制作阵容当中；作为一名编辑也不曾奢望大家都能喜欢我。情绪翻涌，关于童年的那些《电软》记忆，由于年代过于久远早已成了碎片，留下来的，只是那挥之不去的惆怅与快乐而已。有些人，有些事，也许你说不上他到底哪里好，但就是在你心中怎么也替代不了。告别旧时光，踏入新生活。我的《电软》情节一直在继续，也许，能借着别人的故事重温旧梦，未尝不是件幸福的事。

作文题目：其实，爱过了你，我还能爱谁？

日本黑白老电影的经典魅力在于人性的光辉和超群的电影手法，那是你穷其一生也只能仰望的伟大，《电软》在我心目中的地位和形象是和日本老电影一样的。当我那最初相信电视游戏的天真和热情正离我远去，《电子游戏软件》出现了，我因为它而开始喋喋不休地表述自己，无论是精彩的观点还是错误的看法，在表述自我的同时我也在无形之中寻找着认同者，而读者也是在阅读中寻找着说出自己观点的人。归根结底，我们在寻找的都不过是自我而已。这个世界尽管令人疲惫不堪，但它仍然存在着值得我们继续留恋之处，总有一些既令人心碎不已又美好得简直不敢相信自己眼睛的事情在发生——爱过《电软》，我还能爱谁？

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年6月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

皇牌空战 突击地平线(PS3/XBOX360) 二进制领域(PS3/XBOX360) 汽车总动员2(PS3/XBOX360/Wii) 压碎3D(3DS) 女王之门 螺旋混沌(PSP) 狂暴(PS3/XBOX360) 被诅咒的圣战(PS3/XBOX360) 塞尔达传说：天空之剑(Wii) 刀魂5(PS3/XBOX360) 红色派系：末日审判(PS3/XBOX360) 声名狼藉2(PS3) F.E.A.R.3(PS3/XBOX360) 死亡岛(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《雷神托尔》全新游戏体验
《边缘战士》独一无二的大作

●恶搞频道

《成龙踢馆》

●怀旧CG欣赏

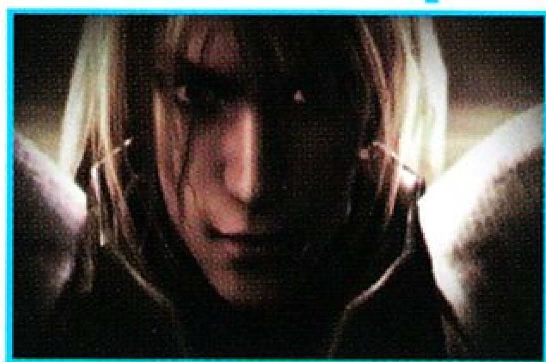
《魂斗罗》
《战国basara2》

●真人短片欣赏

《街头霸王：遗产》

●特别收录（光盘内附赠内容）

怀旧游戏音乐精选集
PSP游戏《凉宫春日的追忆》/《乐高加勒比海盗》
等精彩内容（详情请见光盘内）



30Min 《刀魂5》热血格斗！《塞尔达传说：天空之剑》年度大作

近日格斗大作《刀魂5》已经正式公布，本作的游戏故事设定在前作的17年之后，游戏的在线模式也得到了很大改进，在线游戏的时候，相信会给玩家提供一个全新的游戏感受。下面就一起到光盘里看看吧！《塞尔达传说：天空之剑》讲述成年林克的冒险故事，画质上得到了极大的改进，新作是老任支柱系列之一的最新作品，也是真正意义上登录Wii主机的首款作品，作品保留了系列一贯的高水准和游戏素质，加上MP的支持与全新的图形设计，相信一定会为玩家带来不一样的难忘游戏体验。



15Min 《雷神托尔》全新游戏体验 《边缘战士》独一无二的大作

《雷神托尔》游戏采用了虚幻引擎所开发而成。玩家在游戏中扮演的是个性鲁莽、冲动的北欧之神托尔，能将雷电运用自如的雷神托尔，因神界遭到寒冰巨人的猛烈攻击几乎变成了废墟，而托尔在极力抵抗敌人的攻击时，却亲眼看到自己的爱妻希芙被杀死。为了替妻子报仇，托尔不惜反抗父亲的命令对抗黑暗势力，同时也陷入了另一场阴谋之中……《边缘战士》是一款第一人称射击游戏，本作将单人作战、合作作战和多人游戏融合在一起，使玩家不仅可以孤军奋战，还可以与朋友并肩作战，或是与他人对抗。玩家可以根据战斗中的不同职责来选择战斗角色，保护自己和人类最后的避难所。

10Min 最新PSP游戏 全面奉送

《凉宫春日的追忆》是将时间设定在电影版《凉宫春日的消失》之后展开的外传性质冒险类游戏，本作以北高祭召开的2天里作为舞台，故事从SOS团全部成员都"不认识阿虚的世界"开始。在这次的北高祭中，阿虚将会跟SOS的团员再次碰面，在不同的时间行走于北高祭的各个地点来开展故事内容。本次送出此款游戏，以便玩家游玩。另外，我们在光盘了还特别收录了怀旧游戏音乐选集，里面的音乐都十分好听，各位玩家千万别错过！

15Min 怀旧CG欣赏 《魂斗罗》/《战国basara2》

《魂斗罗》是Konami于1987年开始在大型游戏机，家庭主机上推出的一款横向卷轴射击游戏。《魂斗罗》的故事背景是根据著名恐怖片《异形》而改编，《战国basara2》是一款以日本战国时代为背景并添加现代元素的游戏。同系列的其他游戏还有《战国basara》、《战国basara英雄外传》、《战国basaraX》以及《战国basara3》。说到《战国basara2》也算是一款经典大作了，此次为大家带来了《魂斗罗》和《战国basara2》经典CG供大家欣赏，希望玩家们能够喜欢。

15Min 游戏恶搞频道 《成龙踢馆》

说到《成龙踢馆》想必很多老玩家都知道这款游戏，游戏中你的女友被怪人绑架，身怀绝技的你要勇闯五层楼的关卡才能解救女友。而每层关卡的头目或机关各不相同，有拿棍棒的老伯，丢回旋镖的驼子，甚至还有身材壮硕的黑金刚等等。机关也是各式各样，龙蛇杂处，有时还有致命的爆弹。难度可是不低，但是全破并不难，且可玩性较高。本期就为大家带来的是同仁恶搞的《成龙踢馆》视频，从塞尔达到豪鬼，成龙的对手一个一个都是身怀绝技的高手。废话不多说了，下面就一起到光盘看看吧

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

电子游戏软件 VOL.300 《书衣》300期特刊封面

中国第一本电子游戏杂志

GAME集中营

创刊号

1994年

6月

霸王的大陆
战略全篇指导

光明与黑暗Ⅱ

电子游戏节目十年（一）

《街霸Ⅱ》制作者访谈

超级忍Ⅱ

七龙珠Ⅱ

街机三国Ⅱ最强攻略

三国游戏纵横谈

谈CAPCOM

游戏新闻眼

电子游戏软件

17年，中国游戏界风风雨雨。300期，我们陪读者一同走过。

